Компьютерра PDA 19.06.2010-25.06.2010

Компьютерра

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

ОГЛАВЛЕНИЕ

Сергей Голубицкий: Голубятня: Жертва Жэпса
Григорий Рудницкий: Редактор видео YouTube
Василий Щепетнев: Василий Щепетнёв: Искушение пустынника Владимира
Николай Маслухин: Промзона: Многоразовая крышка
Сергей Голубицкий: Голубятня: Коннект-позор
Максим Букин: Skype против "Мультифона": в чём разница?
Ника Парамонова: Panasonic VIERA TX-PR42G20 - телевизор с возможностями компьютера
Юрий Ильин: Lenovo в Москве: всё руководство в сборе
Андрей Письменный: E3 2010: кто победит в войне контроллеров
Ваннах Михаил: Кафедра Ваннаха: Готовый корм для памяти
Николай Маслухин: Промзона: Посудомойка из 2050-го
Берд Киви: Кивино гнездо: Люди и насекомые
Анатолий Вассерман: Бдительность и репрессии
Андрей Письменный: В чём секрет многозадачности iOS4
Андрей Письменный: "Нивал" и 1С о выставке E3 2010
Юрий Ильин: Сотовый телефон заменит билет на метро
Василий Щепетнев: Василий Щепетнёв: Жизнь и смерть деревянных солдат - III
Николай Маслухин: Промзона: Настенная корзина для белья
Сергей Голубицкий: Голубятня: Twitter
Берд Киви: Кивино гнездо: Безмолвный очевидец
Олег Нечай: Суперкомпьютер IBM Watson: элементарно, Ватсон
дана бойд: 4chan и взлом экономики внимания
Михаил Карпов: Вещь дня: Трекпад-цифровая клавиатура
Юрий Ревич: СМИ оказались равнее других
Крестников Евгений: Нетбуки и планшеты – кто победит
Николай Маслухин: Промзона: Скакалка-заряжалка
Олег Нечай: Системные платы для платформы Intel
Олег Парамонов: Уимблдонская дополненная реальность
Ваннах Михаил: Кафедра Ваннаха: Левиафан как форма искусственной жизни
Герман Царев: Нет ничего проще
Михаил Карпов: Вещь дня: iPhone-джойстик, iPad-"Денди"
Юрий Ильин: NFC в метрополитене, далее везде
Андрей Письменный: Что ждёт Kinect и новый Xbox 360 в России

Юрий Ильин: Нано-био-холодильник
Василий Щепетнев: Василий Щепетнёв: Полёт гусеницы
Юрий Ильин: Елена Дорохина о юбилее Price.ru и его новой версии
Юрий Ильин: DisTREE ИТ-неделя: два дня и 25 фотографий
Максим Букин: Перевод через мобильный

- Голубятня: Жертва Жэпса
- Редактор видео YouTube
- Василий Щепетнёв: Искушение пустынника Владимира
- Промзона: Многоразовая крышка
- Голубятня: Коннект-позор
- Skype против "Мультифона": в чём разница?
- Panasonic VIERA TX-PR42G20 - телевизор с возможностями компьютера
- Lenovo в Москве: всё руководство в сборе
- E3 2010: кто победит в войне контроллеров
- Кафедра Ваннаха: Готовый корм для памяти
- Промзона: Посудомойка из 2050-го
- Кивино гнездо: Люди и насекомые
- Анатолий Вассерман: Бдительность и репрессии
- В чём секрет многозадачности iOS4
- "Нивал" и 1С о выставке E3 2010
- Сотовый телефон заменит билет на метро
- Василий Щепетнёв: Жизнь и смерть деревянных солдат - III
- Промзона: Настенная корзина для белья
- Голубятня: Twitter
- Кивино гнездо: Безмолвный очевидец
- Суперкомпьютер IBM Watson: элементарно, Ватсон
- дана бойд: 4chan и взлом экономики внимания
- Вещь дня: Трекпад-цифровая клавиатура
- СМИ оказались равнее других
- Нетбуки и планшеты – кто победит
- Промзона: Скакалка-заряжалка
- Системные платы для платформы Intel
- Уимблдонская дополненная реальность
- Кафедра Ваннаха: Левиафан как форма искусственной жизни
- Нет ничего проще
- Вещь дня: iPhone-джойстик, iPad-"Денди"
- NFC в метрополитене, далее везде
- Что ждёт Kinect и новый Xbox 360 в России
- Нано-био-холодильник
- Василий Щепетнёв: Полёт гусеницы

- Елена Дорохина о юбилее Price.ru и его новой версии
- DisTREE ИТ-неделя: два дня и 25 фотографий
- Перевод через мобильный

Голубятня: Жертва Жэпса

Автор: Сергей Голубицкий
Опубликовано 19 июня 2010 года

Жэпс (GPS) прочно вошёл в мою жизнь, заняв разумную нишу. Разумную - в смысле, что без паранойи, охватившей пожилое поколение. Антонелло, вот, без жэпса вообще не садится за руль, даже если направляется в супермаркет в конце квартала (Огородник, кстати, обитает сегодня на РИАНе).

В Москве я пользуюсь жэпсом для поездок в неведомые трущобы, скрывающие полезные фирмёшки, магазины, музеи (последнее - шутка, конечно :)). Достаточно часто, но не постоянно. Зато при всяком дальнем автопробеге без жэпса давно уже не мыслю себе существования.

Уже три как месяца живу без коммуникатора. Читатели помнят провально-позорный опыт покупки HTC Desire, которым почти уговорил себя разжиться после продажи самсунговского Витька. В результате с весны живу без всяких коммуникаторов - в ожидании четвертого айфона. И поверите ли - живу замечательно!

Время показало, что от наладонника мне требуется всего-то три функции: вести учёт домашних финансов, жэпсить и следить за почтой. Пару лет назад я уже отобрал у наладонника функцию прослушивания музыки (Cowon D2), просмотра фильмов (Cowon Q5) и чтения (Poketbook 360). Домашняя бухгалтерия блестяще переселилась на Macbook Pro - из большого множества альтернатив остановился на iBank, у которого, кстати, есть замечательный модуль под айфон, а жэпс переселился туда, куда ему и полагается - на stand-alone GPS-навигатор. Осталась только почта - ради неё и дожидаюсь iPhone 4.

Выбор GPS-навигатора дался нелегко. Перебрал практически все. Перечитал всё. Взял на тест полдюжины гаджетов. В результате остановился на двух устройствах, которые и хочу порекомендовать читателям. Бюджетный вариант - Prestigio GeoVision GV4200 и элитный - GlobusGPS GL-570HD.

"Престиджио" за 110 долларов творит поистине чудеса: 4.3 дюйма экрана стандартного разрешения (480x272), четвёртое поколение чипа SiRF Atlas, 64 канала GPS-приемника, потрясный корпус (толщина 13 миллиметров!), частота процессора 533 MHz, в комплекте "Навител". То есть: если вы не перфекционист, то GV4200 - абсолютный рекордсмен по сочетанию цена-функциональность. Просто невероятно, насколько этот бюджетный титан лучше всех существующих решений жэпса,

встроенного в коммуникаторы. Я, конечно, понимаю, что экран HTC Desire будет получше (за 25 косарей-то!), но побойтесь бога: 110 баксов и у вас полноценнейших навигатор, покрывающий 99 процентов потребностей в жэпсе.

Для оставшегося одного процента завернутых фраеров выбор тоже очевиден - новейшая (в продаже с мая) разработка соотечественников GlobusGPS GL-570 HD. Я настолько полюбил этот гениальный гаджет, что решил выделить под него отдельную видеопрезентацию в "Фиговине". Пока же ограничусь перечислением убойных фич:

- пятидюймовый экран (самая тютелька: четырех дюймов мне лично не хватает, поскольку старческая дальнозоркость а-ля Антонелло ещё не выработалась, 7-дюймовки тоже пробовал - непристойные слоны, которые только и остаётся, что вмонтировать в торпедо, потому как добровольно выносить его всякий раз из салона машины вы не станете);
- разрешение экрана - 800 на 480 пикселей;
- аккумулятор 1500 мАч;
- проигрывание аудио, видео, просмотр фото, чтение электронных книг, игры и интернет-приложения (хоть и не понятно, на хрена это в профильном GPS-навигаторе, но все равно приятно);
- возможность использования в качестве bluetooth-гарнитуры;
- FM-модулятор для передачи звука на радиоприемник (магнитолу);
- штатная возможность GPS-мониторинга;
- наличие видео входа для подключения камеры заднего вида;
- встроенные лицензионные "Навител", "СитиГид" и "Автоспутник" плюс возможность iGo (собственными ручками, но ненапряжно).

Короче, сплошное головокружение. Тактильные ощущения и подробности эксплуатации откладываю до видеопрезентации и перехожу непосредственно к теме сегодняшнего всплеска эмоций. Речь пойдёт об одном из моих софтверных odi-et-amo - навигационной программе "Навител". Я люблю его. Почему - ума не приложу, тем более, что все знакомые давно с чертыханиями от "Навителa" отказались в пользу iGo и его вариаций. А я, вот, люблю. "Навител" вызывает неоднозначные эмоции из-за непредсказуемости поведения. Первое впечатление от общения с программой - приятное удовольствие. Но это - первое. Погружение в детали вызывает синусоиду из всплесков восторга и яростного негодования.

Проиллюстрирую на примере свежего анабасиса на юга. В комплект GlobusGPS GL-570 HD включена карта "трёх сестёр"

(России, Украины и Белоруссии), поэтому переход границы в Троеполье прошёл как по вате - одна карта автоматически сменилась другой. В Киеве мне нужно было заехать в магазин "Бджоляр" (не подумайте чего неприличного - это "Пчеловод" по-украински) и купить байварол (лекарство от пчелиного вароатоза - а то ж! Я ж теперь становлюсь знатным бджоляром, но об этом в другой раз). Ввожу адрес магазина в "Навител" - voila! - через 15 минут я у порога заведения, затертого между жилым домом и гигантским парком Левобережья. Без жэпса, как вы понимаете, никогда бы так элегантно не срослось. Ни по вате, ни без неё. Вроде бы - слава "Навителу"! Ну да погодите...

Под Уманью после 200 километров зеркальной трассы Киев-Одесса нужно уходить вправо - к Ямполю, на паромную переправу через Днестр. Дорога там очень блудливая и плутастая, поэтому без жэпса добровольно соваться никому не рекомендую. Задаю Ямполь точкой конечного назначения, "Навител" бодро просчитывает маршрут, отправляемся в путь. Качусь бездумно 15 минут и вижу, что куда-то не туда... Нужно на Бершадь и Гайварон, а вместо этого еду в сторону Винницы (которая, вроде как, на северо-востоке, а не юго-востоке, куда требуется).

Ещё через 10 минут меня хлопают хлопцы-дайцы, которых на этом отрезке пути в жизни никогда не было! То есть как класса. Ездил 8 лет подряд. Но то на другой - гайваронской - дороге, а вот на винницкой насадили на жезл как эскимо на палочку. И поди ж ты - какие продвинутые. "Превышаем, товарищ водий!" "Як так?!" "А вот так!" и с ухмылой тычет рожей в монитор компьютера, на котором красуется замороженный кадр с моей хитрилой и преступлением в 117 км/час. Ужас! Торговались долго, шумно, горячо. Ударили по рукам на 1000 российских рублях.

Не то чтобы я очень жадный, но расстроился. Поплохело надолго. Но это я ещё не знал, что мне "Навител" приготовил. Через час пути: "Поверните направо!" Поворачиваю и... оказываюсь в чистом поле на утоптанной колее. Качусь в недоумении: справа - пшеница по пояс, слева - тоже какой-то рапс. "Продолжайте движение 6 километров!" Ты озверела что ли, дура?! По ТАКОЙ дороге 6 км?! Это что - проверка проходимости новой машины? Лучше не придумаешь в период-то обкатки. Останавливаюсь - проверяю настройки на всякий случай (до того проверял уже три раза): всё верно - стоит галочка на "Избегать дорог без покрытия". Тогда какого ж рожна "Навител" меня СЮДА заковырял?

Ну да деваться теперь некуда - еду дальше. Ещё через 20 минут посреди неведомых полей зараза выдает: "Вы ушли с

маршрута!" и.. затыкается. Ну не Сусанин, мать его?!! Завёл в поля неизвестно где и бросил! "Навител" пять раз пересчитывает маршрут, видать, таки находит и радостно командует: "Поверните налево! Затем резкий поворот направо! Налево! Направо!"

Матушка родная, куда же нас занесло-то?! Деревня без роду-племени. По курсу здание с надписью на фасаде: "1894 годъ". Опосля, видать, уже не строили. Жэпс уверенно ведет меня по тропкам, протоптанным между хатками, дай бог два с половиной метра ширины. И лужи по колено повсюду.... Потом брусчатка... Щебенка... Тропки... Лужи. И ВОТ ТАК ЕЩЕ ДВА С ПОЛОВИНОЙ ЧАСА!!!!

Если бы поехал по бумажной карте через Бершадь, давно уже переправился на пароме в Молдавию. Ан нет - застрял in the middle of nowhere...

Навстречу чикиляет бабулька. Высовываю голову (скорость 5 км в час, потому как быстрее ехать по тем дорогам, по которым ведет "Навител", страшно): "Бабуся, здоровеньки булы! А мы вот жертвы жэпса!" Бабуся кивает в ответ - видимо, понимает и сочувствует. Кстати, сельчане по обочинам даже не замечают приблудную машину с москальскими номерами. Видимо, привыкли уже: жэпс у говнанации давно в фаворе, вот и закатывают в ихнее никуда через день пачками. Оно ж понятно - "Навител" программа популярная. :)

Мораль: в городах "Навител" - король, в весях - упаси вас господи!

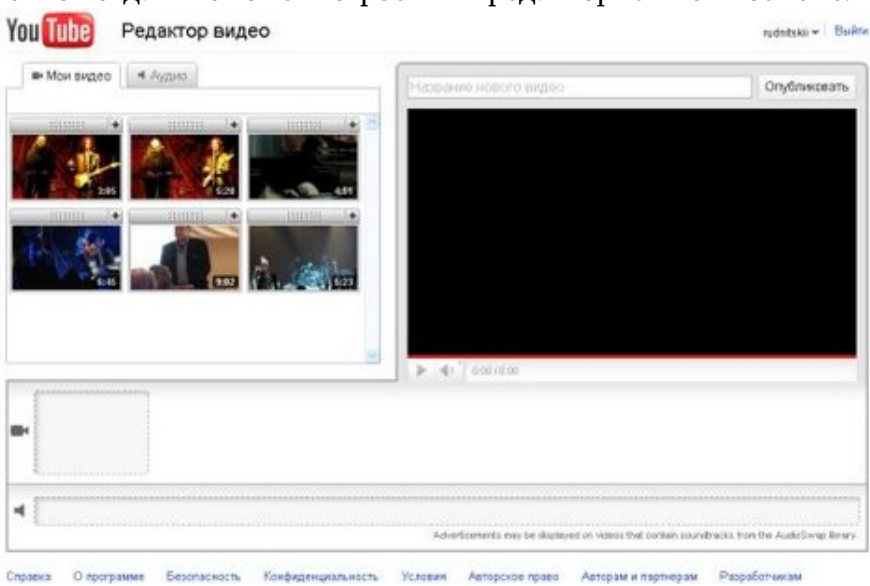
Редактор видео YouTube

Автор: Григорий Рудницкий
Опубликовано 21 июня 2010 года

Компания Google выпустила редактор видео для YouTube - крупнейшего видеохранилища в интернете. Он доступен на странице TestTube – специальной тестовой лаборатории новых функций YouTube.

У этого сайта есть серьёзное ограничение, на которое периодически жалуются пользователи - "правило десяти минут" (этим интервалом ограничивается длительность публикуемого файла). Сделано это с целью ограничить публикацию контента, защищённого авторским правом. Это создает некоторое неудобство и для вполне законопослушных пользователей сервиса, но пока компания Google не собирается отказываться от этого правила.

Если видеоролик превышает по длительности эти самые 10 минут, то часть придётся вырезать. Для этого можно использовать любой видеоредактор, поставляющийся практически с любой современной ОС. Но бывает, что загружать его времени нет - именно тогда и поможет встроенный редактор клипов YouTube.



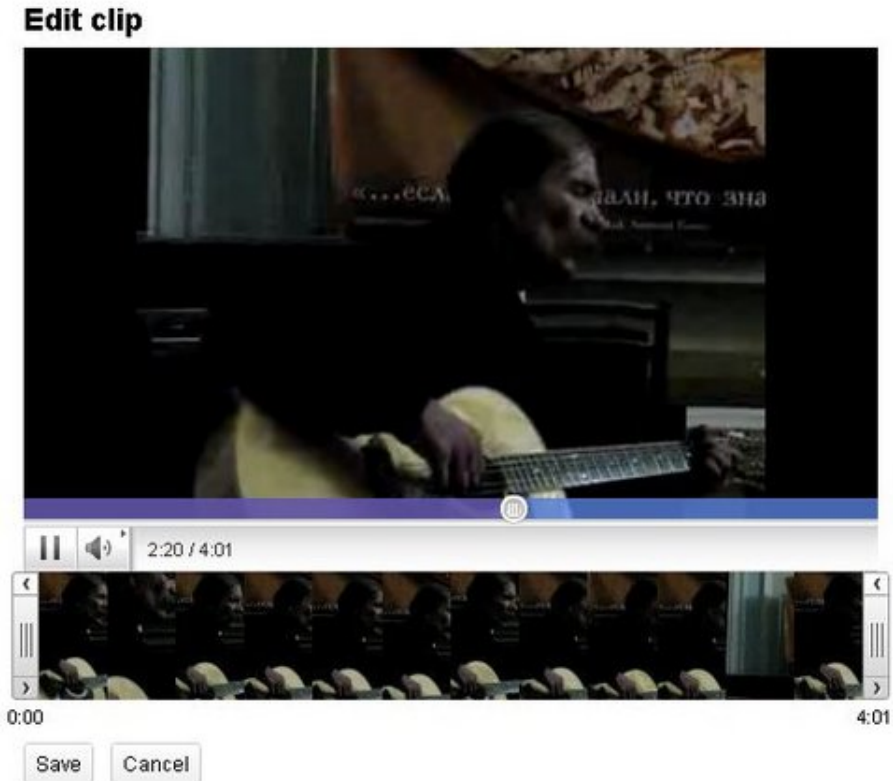
Чтобы запустить его, нужно сначала авторизоваться на сайте, а затем нажать на ссылку. После этого вы попадаете на страницу с собственными видеороликами, над которыми и можно проводить манипуляции.

Для создания нового видео из нескольких загруженных

роликов, их миниатюры нужно перетащить на рабочую поверхность. Для того чтобы поменять их порядок, достаточно передвинуть их мышкой. Потом ненужные фрагменты каждого клипа можно удалить, нажав на значок ножниц (появится специальный инструмент). К сожалению, в рабочем окне просмотра видео демонстрируется почему-то в самом низком разрешении, поменять которое невозможно. Ещё один недостаток заключается в том, что нельзя вырезать ненужные фрагменты из середины видео.

После "склеивания" длина ролика всё равно не должна превышать те самые десять минут, в противном случае будет выведено предупреждение о том, что данная операция невозможна.

Пока разработчики не предусмотрели наложения каких-либо эффектов в процессе перехода от одного фрагмента к другому, но, наверно, это лишь вопрос времени. Зато клипы можно сопроводить фоновой музыкой из библиотеки AudioSwap, которая содержит десятки тысяч треков самых различных стилей и направлений. Нужное произведение можно найти с помощью поискового модуля или по жанровому рубрикатору.



В принципе, AudioSwap – не новая функция, раньше она была

доступна для фонового озвучивания роликов. Изначально эта библиотеку разработали, чтобы пользователи могли заменять защищенное законом об авторском праве звуковое сопровождение разрешённой альтернативой.

Для одного видео в онлайновом редакторе YouTube позволено выбрать только один трек, а не несколько. Было бы неплохо также интегрировать с новым инструментом и другую полезную функцию YouTube – CaptionTube, которая добавляет к видео текстовые надписи и титры. Таким образом можно было бы на одной странице и в одной программе получить всё необходимое.

И вот, файл готов. Его можно сразу же опубликовать на YouTube, нажав соответствующую кнопку и указав название. Поскольку речь идет о создании нового клипа, исходные материалы также сохраняются на сервере и остаются доступными для просмотра и дальнейшей работы с ними.

Василий Щепетнёв: Искушение пустынника Владимира

Автор: Василий Щепетнев

Опубликовано 21 июня 2010 года

Бытие определяет сознание? С этим можно смириться. Чужое бытие определяет моё сознание? Уже хуже. Чужое сознание определяет моё бытие? Нестерпимо, хочется что-то предпринять.

А что именно? Что в такой ситуации может сделать в меру упитанный мужчина в полном расцвете сил? Заняться огородом? Прикладной химией? Пойти другим путем?

Я решил: возьму, да и изменю чужое бытие. Изменю и посмотрю, что из этого получится.

Владимир Ильич Ульянов (Ленин) всю жизнь был стеснён в деньгах. Отец его, помимо жалования, иных доходов не имел, и после смерти семье оставил только пенсию. Матушка в наследство получила часть имения Кокушево, да ещё прикупила под Самарой восемьдесят пять гектаров землицы, но вплоть до самой кончины (в весьма преклонном возрасте) сама вела свои дела. Разумеется, она постоянно помогала сыну, но её средства были ограниченны, другие дети Марии Александровны тоже нуждались в поддержке, да и зависеть от матери взрослому здоровому мужчине всё же неловко. Потому Володя, а позднее Владимир Ильич не знал не только роскоши, но даже порядочного достатка. Карьера юриста не сложилась: помощник присяжного поверенного (сначала Хардина, затем Волькенштейна), он получал безвыгодные дела и обходился только жалованием.

В январе тысяча восемьсот девяносто шестого года, Владимир Ильич пишет из тюремной камеры: "У меня есть план, который меня сильно занимает со времени моего ареста и чем дальше, тем сильнее. Я давно уже занимался одним экономическим вопросом (о сбыте товаров обрабатывающей промышленности внутри страны), подобрал некоторую литературу, составил план его обработки, кое-что даже написал, предполагая издать свою работу отдельной книгой, если она превзойдет размеры журнальной статьи".

Помимо прочего, написание книги должно было принести и материальную пользу: тюрьма и предстоящая ссылка требовали расходов, и расходов немалых.

Работа заняла полных три года. Никогда прежде Владимир Ильич не отдавал литературному труду столько сил и энергии.

Весной тысяча восемьсот девяносто девятого года в издательстве Водовозовой вышло самое скрупулезное произведение Владимира Ильича Ульянова "Развитие капитализма в России". Пятисотстраничный том, изданный аккуратно и солидно, было приятно держать в руках. Тираж, две тысячи четыреста экземпляров, расходился хорошо (не без помощи рабочих кружков и пропагандистов), несмотря на выставленную цену в два рубля пятьдесят копеек. Позднее, в тысяча девятьсот восьмом году осуществилось второе, переработанное и дополненное издание, а накануне Первой Мировой Ленин начал готовить третье издание "Развития капитализма в России", что свидетельствует о том, что книга оказалась востребованной.

Однако полученный гонорар, около полутора тысяч рублей, Ленина разочаровал. Разделенный на три года интенсивного труда, он едва ли превышал жалование помощника присяжного поверенного, к тому же в расчёте на прибыль были взяты немалые суммы в долг, преимущественно у матери, которая, впрочем, не настаивала на их возвращении. Долгом их считал сам Владимир Ильич (главными статьями его расходов были книги, книги и ещё раз книги). Факт, что труд литератора его калибра оплачивается неважно, был осознан с заключением соответствующих выводов, и, когда Струве предложил писать "на заказ", Владимир Ильич предложение отклонил под предлогом, что на заказ ему писать сложно.

По окончании ссылки Ульянов покидает Шушенское и устремляется в Европу. Отныне он политик и только политик, литература для него лишь средство, но не цель.

Пора вмешаться. Итак, январь тысяча девятисотого года. Сибирь, Шушенское, крепкий дом, чистая, опрятная, скромно обставленная комната. За окном тьма, но керосиновая лампа под зеленым абажуром светит мягко и уютно. За столом Владимир Ильич и Надежда Константиновна. Сюда, в интеллектуальную пустыню забросило их царское правительство, но мысль летает, где хочет.

На коленях у Крупской спит пушистый кот Валенок, он же Герцен, в зависимости от настроения хозяйки.

Ленин (Владимир Ильич стал Лениным именно здесь, в Шушенском) читает письма - аккуратно и нарочито неспешно. Особливым ножом он вскрывает очередной конверт, достает лист дорогой бумаги, разворачивает, читает, задумывается, читает второй раз, а затем и третий. Крупская всё видит, но не вмешивается. Захочет - скажет.

И он говорит - как-то смущенно и, одновременно, радостно. Меня-де отметили, премию дали. За "Развитие капитализма...".

Ничего удивительного, отвечает Крупская, книга замечательная. А кто отметил? Англичане, продолжает Ленин, "Общество экономического прогресса". Нет пророка в своем отечестве, говорит Крупская. Это-то ясно, но премия включает в себя и денежное вознаграждение. Пять тысяч.

Крупская быстро прикидывает, что можно сделать на пять тысяч. Многое. Расплатиться с долгами, наладить на новом месте быт, нанять кухарку и горничную, а не чумазую девчонку "за всё", как здесь. Приодеться, наконец, особенно Володе, ведь ему за границу ехать, а там встречают по одежке. Как, впрочем, и в Уфе...

Пять тысяч фунтов стерлингов, уточняет Ленин, рублями это вдесятеро, пятьдесят тысяч. Крупская даже растеряна - пятьдесят тысяч это не просто хорошие деньги, это уже большие деньги, к ним запросто и не подступишься. И ещё, добавляет Ленин, они приглашают прочитать лекцию, тема на мой выбор. И предлагают написать книгу о перспективах взаимоотношений между нашими империями, Англией и Россией. Условия великолепные!

Вот так я обрушил на чету Ульяновых и деньги, и признание, и открыл путь в увлекательное и, вместе с тем, благополучное будущее. Позднее, уже в Лондоне некая структура предложит Ленину стать консультантом по вопросам, связанным с Российской политикой и экономикой - занятие не обременительное, но хорошо оплачиваемое и вполне достойное. В его распоряжении будет библиотека Британского музея, отличная квартира, счет в банке, он сможет помочь матери, Анне, Марии и Дмитрию. Наде тоже найдется очень хорошее занятие.

Легко тратить на партийные нужды тысячи, пожертвованные Мамонтовым и Морозовым, или полученные путем эксов. А каково спускать свое, заработанное?

Что будет делать Ленин?

Посмотрю, летом можно, да и сериал архилюбопытный...

Промзона: Многоразовая крышка

Автор: Николай Маслухин

Опубликовано 21 июня 2010 года

Человек на 70% состоит из воды, именно поэтому людям требуется не меньше двух литров жидкости в сутки, а в летнее время - и того больше. К сожалению, качество водопроводной воды давно приучило россиян потреблять бутилированную воду, и статистика говорит, что ежегодно в России продаются миллиарды пластиковых бутылок. А потом их выбрасывают.

Студия дизайна Plus Minus Design предлагает решать проблему с помощью своего нового проекта: насадке на бутылку "Просто добавь воды".

У многоразовой насадки есть универсальное крепление, подходящее под любое горлышко - зеленое колесо плотно закручивается как бы запечатывая бутылку. Непосредственно в горлышко может помещаться капсула-вкладыш, добавляющая обычной воде вкус и витамины. Создатели утверждают, что качество получаемой воды высоко и уж точно превосходит воду из супермаркета.

По желанию, для насадки можно купить дополнительные фруктовые вкладыши с различными ароматизаторами, которые быстро растворяются от соприкосновения с водой. Логичным шагом выглядит заключение договоров с компаниями уровня Pepsi и Coca-Cola, для создания вкладышей со вкусами популярных напитков.

Использование такой насадки позволяет сократить количество пластикового мусора (даже саму крышку в конце её срока службы можно будет переработать).

Голубятня: Коннект-позор

Автор: Сергей Голубицкий

Опубликовано 21 июня 2010 года

Признаюсь, несколько подряд айтишных тем уже занудили меня и набили оскомину. Знаете: IT летом - словно жмурка, к ночи помянутая. Бррр! Так что будем дозировать, будем дозировать. Сегодня - последняя реплика, а затем перерыв - на нивах культурного просвещения и соцполитбаталий.

Я никогда не перестану "по-децки" наивно удивляться беспределу, творимому московскими опсосами. В смысле, что у меня элементарно в голове не укладываются причины и мотивы этого беспредела?! Ну почему так?! За что?! Неужели единственный объективный аргумент - это "лохов НУЖНО обувать по определению"?! Отъезжаешь от Московской области, и сразу же восстанавливаются рамки приличия: тарифы более или менее пристойные, поведение хоть и гадкое, но в пределах общепринятого во всем мире (другое дело, что опсосы повсюду на планете Земля одиозны по ту сторону добра и зла).

Нет, я правда бы хотел выслушать хоть кого-нибудь из Великой Тройки (с Большой Дороги) на предмет обоснования того, что они творят на просторах Новой Рязани и прилегающей к ней области. Может, есть какие-то объективные причины для ОСКОРБИТЕЛЬНЫХ тарифов, которыми грузятся московиты? Какая-то особая неприязнь? Внутреннее отторжение? Финансовые вилы и подводные камни? Скрытые поборы и налоги? Хоть что-то, что способно объяснить надругательство над пользователями...

Не буду никого продавливать эмоциями - просто приведу цифры. Тем более, что на вопиющий диссонанс, утвердившийся между тарифами московских опсосов и окружающего больную резервацию мира, имеет иррациональную тенденцию к нарастанию. В том смысле, что развиваются инфраструктуры, добавляются соты, устанавливаются новые передатчики, осваиваются новые протоколы, а ценовой разрыв между аналогичными услугами московских опсосов и предложениями на стороне всё увеличивается и увеличивается.

Когда я последний раз писал о несуразных тарифах "Билайн", МТС и "Мегафона" в Москве и Московской области в сравнении с предложениями украинских и молдавских операторов, в Новой Рязани ещё не было 3G. Поэтому сравнивать особо было нечего: с одной стороны, полноценный скоростной HSDPA и WCDMA, с другой - жалкие потуги, балансирующие между GPRS и EDGE. Тогда все кивали на военных: типа, защитники родины не дают

частот, вставляют палки в колёса.

Ну хорошо, перестали защитники вставлять. Сегодня с большой помпой отрапортовали Диумвирату: Три Жэ в Столице Есть! Урррряя!

И чего? А вот я вам сейчас продемонстрирую, чего. Смотрите: это отрывок из бумажной "Голубятни", написанной летом 2008 года:

"Молдавский мобильный оператор Orange (вообще-то он, конечно, французский, однако ведет себе вполне по-молдавски) анонсировал введение 3G с 1 ноября 2008 года, в котором лучший тариф предусматривает 1 гигабайт скоростного трафика за 400 леев (чуть менее 20 долларов). Как видите – цены совсем московские, потому как у украинского People.net за те же 20 долларов вы получаете 10 гигабайт трафика, а за 30 долларов – 20 гигабайт».

Итак, два года назад мы имели такую картину: в Молдавии - зарождение 3G по невыразительным ценам (1 Гб = 20 долларов), на Украине - полноценный хоть и не быстрый (WCDMA) широкополосный мобильный интернет по высококонкурентным ценам (10 Гб = 20 долларов). В столице Российской Федерации никакого 3G не было в помине и повсюду царило разорительное болото GPRS: 15-20 центов за 1 мегабайт трафика. Я, кстати, незаслуженно обозвал молдавский Orange "московским по ценам", потому как в 2008 году WCDMA от Skylink в Москве стоило 100 долларов за 1 Гб трафика, то есть уже тогда, с первого дня учреждения, 3G трафик Orange был в пять раз дешевле.

Смотрим ситуацию через год (2009). Вот ещё один отрывок из летней "Голубятни":

"- Не понимаю тебя, Голубицкий, - это опять вмешивается в поток сознания Антонелло, гостящий на моей молдавской фазенде и вещающий с высоты безделья, возникшего в результате заблаговременного написания всех сценариев и статей ещё накануне отпуска. – Какой QIP, какая Miranda? Чем тебе "Скайп" не угодил?

- Ты что, старче, совсем спятил?! О каком "Скайпе" ты бредишь, когда здесь у нас – на окраине леса в низине, окруженной со всех сторон холмами, только и работает что EDGE от оператора Orange, который по скорости раза в полтора медленнее давно забытого дайлапа?!"

То есть, что мы имеем? Незначительное изменение цен у Orange и по-прежнему отсутствие полноценного 3G у меня на даче (в 35 км от Кишинёва) - один лишь EDGE, правда, шустрый. В самом городе (Кишинёве и еще тройке крупных райцентров) действует очень быстрый 3G (5-7 Mbps) по цене 150 лей (12

долларов) за 4 Гб трафика. Прошлым же летом на Украине пальму первенства захватил оператор Utel с настоящим HSDPA и ценами 150 гривен (всё те же магические 20 долларов) за 3 Гб трафика и 300 гривен (40 долларов) за 15 Гб трафика.

А что в Новой Рязани? А в Новой Рязани все по-брежневу, за той лишь разницей, что народ рапортовал Партии запуск 3G ну и мёртвым цветом где-то вроде как цвёл WiMAX (который, как мы недавно узнали, скоро и умрёт, так никогда серьёзно не родившись, в пользу очередной химеры - уже "четвёртого поколения". Вот же милое дело: с третьим-то даже не справившись, уже перескочили на четвёртое!). По-брежнему - это никакого 3G за пределами Садового Кольца и цены на EDGE упрямо хамские: 15-20 центов за мегабайт.

Теперь смотрим на лето 2010. Украина: Utel предлагает следующий тариф на 3G трафик: 6 гривен в день... полный анлим!!! Это тариф бесконтрактного подключения, на котором действует ограничение скорости в 1 Mbps. На контракте: с максимально возможной скоростью (5-7 Mbps) и лимитом трафика в 5 Гб ежемесячно плата составляет 120 гривен (15 долларов). Меня полностью и безоговорочно устраивал бесконтрактный вариант, тем более, что остановившись в Броварах на ночевку в гостинице было достаточно вставить прошлогоднюю SIM-карту, которая мгновенно подключилась к сети и прекрасно позволила говорить по "Скайпу" с видеокартинкой. Цена удовольствия, как я уже сказал, 6 гривен, то есть около 80 центов в сутки.

В Молдавии прогресс вообще колоссальный. Полноценный 3G, как я писал ещё прошлой осенью, добрался до моей фазенды уже в октябре 2009. Летом 2010 изменились и тарифы, достигшие феноменальных высот приятности:

150 лей (12 долларов) в месяц за 4 Гб трафика плюс неограниченный трафик с полуночи до полудня (то есть 12 часов каждые сутки) по максимальной скорости (анонсировано аж 21 Mbps, однако эта скорость доступна лишь в Кишинёве, а посреди леса у нас лишь 2-3 Mbps). За 250 лей (20 долларов) вы получаете 12 Гб в месяц плюс 2 Гб бесплатно, если ваш контракт больше года (у меня именно такой). Наконец, за 300 лей (25 долларов) вы получаете 24 Гб трафика плюс 3 Гб за годовой контракт плюс с полуночи до полудня бесплатно! Словно и этого мало, Orange анонсировал акцию, распространяющуюся чуть ли не на половину регионов: каждый второй скачанный мегабайт бесплатно. У меня, короче, получается: 51 гигабайт в месяц плюс полсуток бесплатного трафика - за 25 долларов.

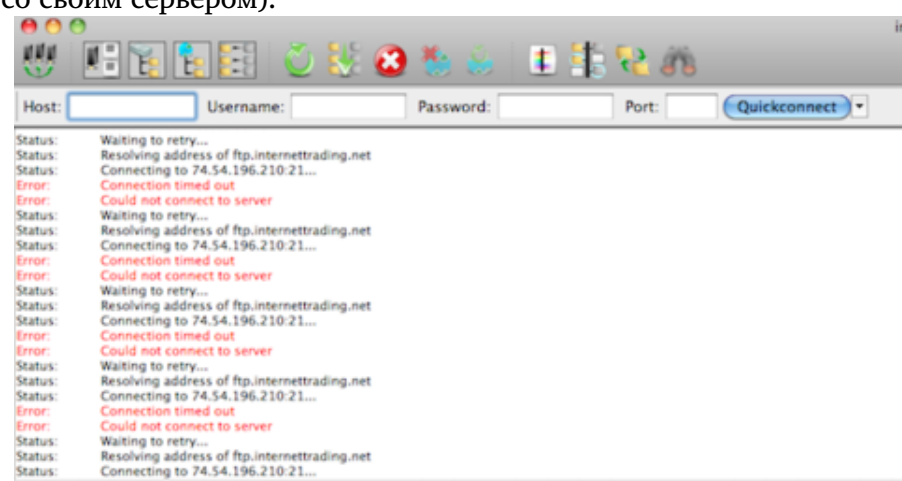
Ну, и финальная кода - Новая Рязань лето 2010.

МТС: тариф "Супер Онлайнер" - 2 рубля 55 копеек (12 центов) за 1 мегабайт GPRS. Тариф МТС "Коннект 3" - хрень под названием "Бюджетный безлимит" за 890 рублей, хрень под названием "Безлимитный онлайн" за 1199 рублей, хрень под названием "Интернет-беспредел" за 1499 рублей. Чем один беспредел отличается от другого, я так и не понял, потому как больно нужен GPRS в 2010 году. Есть, правда, ещё и пакеты: 100 мегабайт за 250 рублей, 200 мегабайт за 300 рублей и даже - о чудо! - 3000 мегабайт за 1100 рублей в месяц. Вот же позорище, а? 3G даже не пахнет.

"Билайн": из кучи позорных тарифов мы выбрали для дачи в Рузе комплект "Билайн" с USB-модемом, потому что он казался наименее варварским: без пакетов трафика удовольствие обходится в 3 рубля 30 копеек за 1 мегабайт, пакеты: 100 мегабайт за 295 рублей, 200 мегабайт за 495 рублей.

Ну не паскудство, а? Чтобы было понятно: 495 рублей - это 15 долларов. В Московской области вы получаете за него 200 мегабайт, в Молдавии - 5 гигабайт, на Украине тоже 5 гигабайт. С той разницей, что и на Украине и в Молдавии можно перейти на гораздо более экономичные тарифы за совсем скромные деньги, тогда как в Москве вы никуда не денетесь от позорных GPRS-пакетов.

Заключительный штрих: никакого 3G у "Билайна" в окрестностях Рузского водохранилища обнаружено не было: всё тот же позорный старый GPRS, да ещё какого качества! Не поленюсь, прикреплю скриншот безуспешных попыток установить FTP-соединение (за четыре дня так ни разу и не смог соединиться со своим сервером):



Да и хрен бы с ним, с цивилизованным интернетом и всеми этими окнами в Европу! Зато у нас есть газ, нефть и бесконечные источники повышения благосостояния народа в Сколково и Сочи!

Skype против "Мультифона": в чём разница?

Автор: Максим Букин

Опубликовано 21 июня 2010 года

"Мегафон" запустил проект VoIP "Мультифон" на территории всей страны. До этого он находился в фазе тестирования в течение 10 месяцев. Несмотря на его вполне рядовые возможности, это событие можно считать значительным на рынке телекоммуникаций - впервые оператор мобильной связи выпускает на рынок решение с возможностью VoIP.

Чтобы не говорили представители "МегаФон" о своем ПО, о его локальной применимости, абоненты все равно будут сравнивать его со Skype - одним из самых известных на российском рынке решений для организации дальней связи за вполне разумные деньги. Стоит сравнить их.

Функционал и возможности

Оба варианта позволяют с помощью компьютера совершать звонки на любые мобильные и городские телефоны, включая междугородние и международные направления. "Мультифон" работает по протоколу SIP, а значит может быть использован с любым совместимым с SIP клиентским оборудованием, а также позволяет осуществлять звонки на любой SIP-клиент. Причём бесплатно - вызовы "компьютер-компьютер" не тарифицируются. У Skype протокол передачи данных закрыт для сторонних разработчиков, то есть можно пользоваться только оригинальным программным обеспечением Skype, впрочем, вызовы между ПК тоже денег не потребуют.

Правда, в отличие от Skype, "МегаФон" планирует зарабатывать на "межкомпьютерных" разговорах - "Мультифон" устанавливается на нетбуки со встроенным UMTS-модемом и будет устанавливаться на брендированные телефоны компании (когда они появятся в продаже). Это позволит "Мегафону" зарабатывать некоторое количество денег на интернет-вызовах, когда трафик будет проходить по его собственной сети. Но "внутренняя зона общения" у "Мультифона" ограничена - число его пользователей, по самым оптимистическим подсчетам, не исчисляется десятками тысяч, в то время как в случае со Skype речь идет о сотнях миллионов, к тому же, по всему миру.

"Мультифон" - монооператорское решение - весь функционал доступен только абонентам "МегаФон", а пользователям МТС или "ВымпелКома" доступна только версия "МультиФон Лайт" для бесплатных вызовов "компьютер-компьютер".

"Мультифон" пока и позиционируется, и реализован как решение для частных пользователей. Здесь нет развитого управления профилями, возможности выставлять индивидуальные лимиты использования средств для связи между сотрудникам компании, централизованно пополнять счета, нет связи с УАТС и т.д., в то время как Skype это позволяет. Кроме того, "Мультифон", в отличие от Skype, не сможет обеспечить конференц-связь с числом абонентов до 25 человек.

Если смотреть со стороны обычного пользователя, то "стандартный набор" функциональности присутствует у обоих сервисов. Есть аналог текстового чата, видеочат и отправка платных SMS (а у "Мультифона" - и MMS). Услуга видеосвязи в обоих решениях не позволяет осуществлять такой вызов с компьютера на смартфон. Skype блокирует данный функционал из-за недовольства европейских операторов связи, которые зарабатывают на таких услугах отдельные деньги, "Мегафон" же печётся о собственном кармане.

"МегаФон" гарантирует, что при звонке с "Мультифона", получателю вызова будет показан не номер шлюза (или, того хуже, надпись "неизвестный вызов"), а именно номер абонента сотовой сети. Аналогичная возможность с недавнего времени есть и у Skype. Любой абонент с положительным балансом счёта может продемонстрировать желаемый номер стороне, принимающей звонок. Правда, случается это далеко не всегда - не все сети поддерживают Caller ID в полном объёме.

Клиент "Мультифона" пока существует в версиях для Windows, тогда как клиент Skype существует для множества платформ. Кроме того "Мультифон" доступен только для стационарных и мобильных ПК. ПО для смартфонов разрабатывается уже около полугода, но пока что находится в состоянии бета-версии. Сейчас клиенты для смартфона страдают большим количеством ошибок и будут доступны, по словам человека, знакомого с процессом разработки, не ранее четвёртого квартала 2010 года. Сначала появятся версии для Symbian и Android, версия же для Windows Mobile пока под вопросом, как и портирование клиента на iPhone.

Поскольку "Мультифон" это SIP-решение, то, теоретически, можно пробовать подключиться к сервису с помощью любого SIP-совместимого ПО. Такие решения, впрочем, требуют известных технических навыков, которые у большинства пользователей

отсутствуют.

Стоимость

Один из ключевых моментов - цены на звонки. "Мегофон" традиционно установил небольшую цену на вызовы для номеров "домашней" сети и более значительные - для абонентов других операторов связи. В отличие от Skype, здесь не взимается плата за соединение, нет и пакетов трафика, а также возможности купить безлимитное общение при звонках на городские номера. Компания не собирается ради своего нишевого продукта рушить рынок операторов связи. Существенный плюс "Мультифона" в том, что цены на звонки здесь едины как при нахождении как в домашней сети, так и в роуминге, но только при подключении через фиксированную сеть. Если это будет 3G-роуминг, то стоимость звонка будет дороже из-за высокой стоимости трафика.

Для пользователей "Мультифона" исходящий звонок абонентам "МегаФон-Москва", клиентам других абонентов мобильной связи и владельцам столичных фиксированных номеров будет стоить 80 копеек за минуту. Вызовы в сети "Мегафон" и на стационарные российские номера обойдутся в 1,7 рубля за минуту. Минута вызова на мобильный телефон другого оператора (кроме столичной лицензионной сети) будет стоить 2,4 рубля.

Порядок цен Skype (без пакетов трафика) выглядит следующим образом: вызов на любой мобильный телефон любого оператора стоит 2,4 руб. в минуту (но без ограничений по оператору и территории). Стоимость звонков в столицу и Санкт-Петербург на городские номера составит 72 копейки за минуту, а вызовы на все городские номера по России - 1,5 руб. Разница заметна и при звонках на дальние расстояния - здесь Skype обходит "Мультифон" безоговорочно, поскольку активно играет на различных межоператорских биржах, реализующих большие пакеты трафика в постоянном режиме и по небольшим ценам.

У каждой программы есть свои особенности. К примеру, при использовании "Мультифона" входящий звонок может коммутироваться в трёх режимах: "Только GSM", "Только ПК", "ПК + GSM". При использовании третьего варианта получается конвергентное решение из серии FMC - у абонента есть выбор, каким образом ответить вызывающему собеседнику. К тому же, есть возможность получать единый счет для нескольких устройств, использующих "Мультифон".

Если говорить о Skype, то тут абонент может только

переадресовать вызов на мобильный телефон при выключенном компьютере. Хотя, с помощью новой версии этой программы можно подключиться к любой WiFi-сети Boingo, поддерживающей роуминг, и оплатить доступ с электронного счёта в программе. Это дорого, но удобно, так как не требует выполнения каких-либо формальностей, чтобы за пять минут поверить почту.

Panasonic VIERA TX-PR42G20 - телевизор с возможностями компьютера

Автор: Ника Парамонова

Опубликовано 21 июня 2010 года

Времена, когда телевизор можно будет подключать к Интернету наряду с компьютером, похоже, настают. Многие функции специализированных телеприставок и медиацентров потихоньку переходят к самим телевизорам.

Плазменные телевизоры Panasonic VIERA серий V и G, а также ЖК-телевизоры серий D и S – результат как раз такого подхода. В них есть средства для просмотра видео через Интернет (к примеру, с сервиса Youtube), а также поддержка технологии DLNA, позволяющей передавать видеопоток напрямую с одного устройства на другое. Мы протестировали телевизор VIERA TX-PR42G20, чтобы узнать, действительно ли его дополнительные функции способны заменить медиацентр или телеприставку.

В первую очередь, VIERA G20 - это, конечно, отличный плазменный телевизор. Взгляните на один только список технологий, которые были использованы при его создании. Плазменная панель NeoPDP, обладающая большей яркостью, контрастом (5000000:1) и насыщенностью, а заодно и позволяющая снизить энергопотребление; технология 600Hz Sub-field Drive, позволяющая лучше передать движение; развёртка 1080 строк, и так далее и тому подобное.

Впрочем, первое, что впечатляет – это размер коробки с

телевизором. Причём доставленная нам модель ещё не самая большая – кроме сорокадвухдюймовой, в той же линейке есть и пятидесятидюймовая. Наш вариант подойдёт для просмотра на удалении около трёх метров; пятидесятидюймовый положено смотреть уже где-то с четырёх (если вы, конечно, придерживаетесь инструкций – никто не мешает сесть к телевизору вплотную, благо качество картинки позволяет).

Дизайн телевизора простой и минималистичный - можно сказать, классический. Рамка имеет обычную прямоугольную форму, а подставка овальная – такой вариант вписывается в любой интерьер. Но панель достаточно тонкая, чтобы висеть на стене, а не стоять на подставке. Так она выглядит ещё лучше.

Впрочем, любителей техники, конечно, интересует не столько то, как телевизор выглядит спереди, сколько его задняя сторона, а вернее – разъёмы, размещённые на ней. Техноманы будут довольны: разъёмов здесь в избытке. Телевизор снабжён четырьмя портами HDMI, двумя портами USB для подключения периферии и разъёмом для подключения локальной сети (о том, зачем он пригодится – далее). Конечно же, есть и разъёмы для подключения более старой техники: композитные, компонентные и даже VGA.

Подключаем в HDMI разъём Blu-ray-плеер - и можно наслаждаться великолепной картинкой. Подойдёт, конечно, и обычный DVD, но при такой диагонали экрана разница уже настолько ощутима, что использование старого формата кажется чуть ли не кощунством. А вот просмотр эфирных телеканалов (без дополнительных телеприставок, способных выдавать цифровую картинку по HDMI) уже кажется извращением безо всяких преувеличений: если не удалиться от телевизора на приличное расстояние, отчётливо заметно, насколько низко их разрешение, даже если помех нет вовсе (а такое бывает нечасто).

Впрочем, тирании эфирного телевидения жить осталось недолго. Нажимаем кнопочку VIERA Tools и на экране перед нами возникает меню, открывающее доступ к внешним медиаисточникам - ими могут быть флэш-карты формата SD, накопители, подключенные по USB, или устройства с поддержкой DLNA, находящиеся в пределах локальной сети, к которой подключён телевизор. С них можно просматривать видео и фотографии, а также слушать музыку. Здесь же имеется и пункт VIERA Cast, на котором стоит остановиться подробнее.

VIERA Cast предлагает на выбор несколько веб-сервисов и каналов. Среди сервисов – Youtube и Dailymotion, где можно смотреть списки наиболее популярных видео, искать и выполнять прочие часто нужные операции. Среди каналов – Eurosport (можно выбрать любую из стран, где есть этот канал), погода и ещё несколько. Наконец, есть возможность просматривать фотографии через сервис Google Picasa Web Albums. Список доступного контента не так уж велик, но содержит наиболее востребованные вещи и явно будет пополняться. Недаром же разработчиками было предусмотрено неограниченное число "экранов", отображающих список каналов.

Ещё одна интересная возможность – видеозвонки через Skype. Увы, подойдёт не любая веб-камера, а лишь фирменная Panasonic TY-CC10W – в Россию она пока что не поставляется. Впрочем, в Panasonic утверждают, что уже скоро её можно будет приобрести. Можно предположить, что стоить она будет подороже обычных веб-камер. На эти мысли наводят её характеристики: возможность передавать видео в разрешении 1280 на 720 и наличие аж

четырёх встроенных микрофонов.

К телевизору, кстати, можно подключить по USB и другую компьютерную периферию – к примеру, клавиатуру. Впрочем, смысла в ней не так уж много – пригодится она разве что для настройки соединения с Интернетом или поиска роликов в Youtube. Но сама возможность подключения клавиатуры к телевизору наводит на мысли о том, что телевизор уже почти превратился в компьютер.

Благодаря поддержке Skype, Youtube, технологии DLNA и возможности подключать периферию, VIERA G20 уже вполне способен во многом заменить медиацентр. Конечно, людям, привыкшим копаться в технике и держать в телевизионной стойке целый зоопарк оборудования, это оценить сложнее, но человек, желающий повесить на стенку хороший телевизор и не подключать к нему всякую жужжащую и мигающую ерунду, оценит старания Panasonic по достоинству.

Возможно, именно такие телевизоры откроют для кого-то возможность глянуть смешное видео на Youtube, пообщаться с родственниками по Skype или посмотреть ролик, отснятый на

цифровую видеокамеру.

Lenovo в Москве: всё руководство в сборе

Автор: Юрий Ильин

Опубликовано 21 июня 2010 года

В Москве состоялась пресс-конференция руководителей корпорации Lenovo. Событие некоторым образом уникальное: впервые в страну приехал весь "командирский состав" Lenovo - исполнительный директор Ян Юанчин, операционный директор Рори Рид, Чень Шаопен, президент подразделения по работе в странах с развивающейся экономикой, и Лю Цзюнь, старший вице-президент по продуктам Lenovo.

Когда кто-то из журналистов спросил руководителей Lenovo, зачем же они на самом деле приехали - "Ведь не ради того, чтобы увидеться с нами?" - Рори Рид признал, что да, не только, но затем разразился громогласным спичем о том, как важны журналисты для успеха Lenovo в России. Тем более, что успех как раз-таки есть, и самый что ни на есть всамделишный. В кризисный период "Россия-бедная-страна" *внезапно* доставила корпорации немало радости: перманентно "развивающиеся" (emerging, более близкое значение - "формирующиеся") российские продажи, по данным Lenovo, в прошедшем году вдруг показали резкий рост - 258%. В результате за год корпорация Lenovo на российском рынке буквально взлетела с двенадцатого на пятое место по количеству проданной техники, и теперь занимает пятипроцентную долю рынка в сегменте десктопов, и 8% - в сегменте ноутбуков. Так что в Lenovo теперь чувствуют себя практически рок-звёздами (по выступлению Рори Рида это было особенно заметно).

Впрочем, как явствует из приведённых цифр, у Lenovo и в других странах всё прекрасно: в целом по миру поставки компьютеров у компании выросли на 59%, тогда как в среднем по

рынку прирост был вдвое меньше - 27%. Как известно, на дворе был кризис. У Lenovo, когда кризис только начинался, тоже случилось убытков на 200 миллионов долларов, поскольку крупный бизнес начал спешно сокращать издержки - и расходы на IT, разумеется, пошли под нож первыми. Тем не менее, руководитель компании добился того, чтобы уже буквально за год Lenovo вернулась к прибыльности и в последнем финансовом году продемонстрировала положительные результаты на всех рынках. Теперь в компании, похоже, царит культ личности Яна Юанчина: во всяком случае, дифирамбы в его адрес со стороны выступавших прозвучали не однажды.

Из зала задали несколько ехидный вопрос, если кризис так благотворно сказался на операциях Lenovo, ждёт ли корпорация второй волны кризиса, в результате которой "все станут как Acer, а вы будете в белом кителе"? (Про китель бодрый толмач переводить не стал.) Из президиума ответили, что, в принципе, случится может всё, что угодно, но предрекать "вторую волну" они не берутся. Спросили их также о том, почему именно они занимают однозначно лидирующие позиции в Китае? - из-за любви жителей Поднебесной ко всему родному, из-за каких-то негласных указаний правительства или именно в силу "чистой конкуренции"? Представители Lenovo ответили, что Китай уже давно "открытый для всех рынок", поэтому конкурировать приходится наравне со всеми - и с топовыми производителями, и с теми, что подешевле.

Фразу про распоряжения правительства спикеры предпочли проигнорировать, хотя для России подобные подробности могут иметь некоторое значение. Руководители Lenovo отметили только, что компания старается поддерживать хорошие отношения и с госсектором, и с бизнесом. Тем более, что основа их успеха в России - это работа с партнёрами (равно как и солидные инвестиции в R&D). Собственно, ради них, партнёров, этот визит, судя по всему, и был затеян.

Руководители Lenovo обмолвились, что сейчас основные ставки делаются на надвигающееся слияние мобильных устройств и ноутбуков. С одной стороны, ноутбуки мельчают в габаритах, с другой - мобильные устройства становятся всё универсальнее; в Lenovo полагают, что некий "промежуточный" класс устройств имеет хорошие перспективы - и вот сейчас, с одной стороны, готовятся к выпуску такие вещи, как Lenovo Skylight и нетбук-трансформер с сенсорным экраном IdeaPad S10-3t, с другой - ведутся переговоры с мобильными операторами, поскольку когда (и если) эти устройства пойдут на массовый рынок, для них потребуется "свой" контент.

E3 2010: кто победит в войне контроллеров

Автор: Андрей Письменный
Опубликовано 21 июня 2010 года

Далеко не каждый год индустрия компьютерных игр приобретают столько же, сколько ей посчастливилось обрести в этом году. Проверяется верность этого высказывания просто: достаточно посмотреть на то, обращают ли внимание на новинки люди, обычно не интересующиеся компьютерными играми. Нынешняя выставка E3 была богата именно на такие анонсы.

Kinect

В прошлом два мощных всплеска внимания со стороны не-геймеров вызвали Guitar Hero и Nintendo Wii. В это году у Microsoft есть шанс не только повторить эффект, но и создать продукт, который станет важнее, чем Windows. Возможно ли такое? Вполне возможно, если в Microsoft ничего не испортят.

Речь, конечно же, о Microsoft Kinect - модуле для Xbox 360, позволяющем играм отслеживать положение игрока в пространстве и реагировать на любое движение. Kinect обладает ещё и голосовым интерфейсом - о нём тоже не стоит забывать. В некоторых случаях хорошо реализованное распознавание речи может стать не меньшим прорывом, чем распознавание жестов.

На E3 показали несколько игр для Kinect. Их жанры разнятся, начиная с экшенов, в которых игроку предстоят приключения вроде спуска по горной реке на надувной лодке или уклонения от летящих на него предметов, до гонок, в которых можно крутить виртуальный руль так, будто держишь в руках обычный. Есть даже аналог "тамагочи", где с нарисованными зверушками можно играть, почти как с настоящими.

Многие из представленных игр до боли напоминают аналогичные разработки Nintendo. Спортивные игры Kinect Sports сразу же наводят на мысли о Wii Sports, фитнес Yourshape - о Wii Fit, виртуальные зверушки Kinectimals - о Nintendogs. Пахнет плагиатом, но что поделаешь - именно в таких играх причина популярности Nintendo Wii.

Славу Kinect принесли и ещё принесут именно игры, но потенциал у проекта куда больший. Вкупе с набирающими популярность планшетами и смартфонами, он сможет заменить

многим людям домашний компьютер.

Шутка ли - мощная система, распознающая жесты и голосовые команды, вечно подключённая к интернету и большому телевизору со сверхчётким экраном? Чтобы понять, что дело серьёзно, достаточно одной прошлогодний демонстрации, где Kinect (тогда ещё Natal) помогал девушке выбирать одежду, показывая платья прямо на её "отражении", а потом включил фильм, когда его об этом попросили. И недостатка в фильмах и прочих развлечениях не будет: в Xbox 360 есть поддержка Facebook и Twitter, а в Америке через эту приставку можно смотреть кино при помощи сервиса Netflix.

Что может помешать победному шествию Kinect? Довольно многое. В первую очередь - слава Xbox 360 как приставки для хардкорных геймеров (спасибо популярности игр Halo и Gears of War). Сумеют ли маркетологи Microsoft изменить ситуацию? На некоторые сомнения наводит тот факт, что новая модель выкрашена в чёрный цвет и имеет типично "геймерский" агрессивный вид. Впрочем, в случае с Wii, обычно приставка покупается именно любителем игр, а затем её возможностями проникается всё семейство.

Понравится ли Kinect тем самым геймерам? А вот не факт. Те

элементы, которые управление жестами добавляет в традиционные игры, обычно лишь раздражают (судить можно по Nintendo Wii). А в игры для Kinect даже нельзя играть сидя - это помешает приставке распознавать силуэт человека. К тому же, опробовавшие Kinect жалуются на то, что между действиями игрока и жестами персонажа игры есть небольшая, но раздражающая задержка.

В спортивные же игры, вроде тенниса или гольфа из Wii Sports, может помешать играть как раз отсутствие контроллера. Игрокам придётся не просто воображать клюшку или ракетку - им даже держать в руках нечего. И уж тем более можно не мечтать об "отдаче" от снаряда, которую Wii remote изображает при помощи вибрации.

Так что при всей перспективности "Кинекта" вовсе не исключено, что первая же волна покупателей-энтузиастов хором охаит его, присвоив позорное звание gimmick - бесполезная на практике рекламная уловка.

Sony Move и прочие телодвижения

Компания Sony выпустила свой аналог Wii Remote крайне не вовремя - на нынешнем E3 её почти полностью затмил Microsoft. Тем не менее, Move довольно интересен. По своему устройству он больше похож на Kinect - камера PS Eye отслеживает положение в пространстве двух шариков, закреплённых на рукоятках. Получается что-то среднее между контроллерами Nintendo и Microsoft - с одной стороны, и распознавание довольно точное, с другой - есть, что сжимать в руках.

В результате Move сравним по возможностям с Kinect и превосходит Wii. Но не стоит забывать, что в первую очередь важны игры, а не технические характеристики. Список запланированных игр неплох, но история Playstation 3 говорит о том, что как бы Sony ни агитировала, разработчики всё равно потянутся за самой популярной платформой.

Может выйти и ещё хуже - при том, что все три приставки теперь будут поддерживать игры, управляемые жестами, разработчики наверняка будут предпринимать попытки делать игры для всех трёх сразу. В худшем случае это означает то, что одна из них станет "наибольшим общим делителем" - то есть за основу будут взяты её возможности, а техническое превосходство остальных останется незадействованным.

Именно такая ситуация приключилась с Playstation 3 - при большей мощности, чем у Xbox 360, для неё всё равно делали те

же самые игры, что и для приставки Microsoft. И похоже, что история вполне может повториться, только на этот раз в паре с Wii, так как её контроллеры больше напоминают то, чем располагает Sony.

Ещё один недостаток Move и Kinect по сравнению с Wii - опциональность. Если Nintendo Wii продавалась сразу со своим знаменитым контроллером (и создатели игр могли с уверенностью на него рассчитывать), то приставки Xbox 360 и Playstation 3 так или иначе будут существовать и без контроллеров. Если контроллер окажется недостаточно популярен - пиши пропало, играм придётся ориентироваться в том числе и на стандартный геймпад, а это уже совсем не то.

Nintendo 3DS

Как и ожидалось, на E3 2010 представители Nintendo показали публике новую портативную приставку - 3DS. Внешне она похожа на три прошлые модели - DS, DSi и DSi XL: такая же раскладная и двухэкранная. Но верхний экран стал заметно больше и обрёл возможность показывать стереоизображение. Причём таким образом, что увидеть его можно и без очков.

Значит ли это что-то для игр? Безусловно, новый экран окажет влияние на разработчиков. Во-первых, они будут пытаться извлечь пользу из объёма. По объёмному изображению легче определить расстояние до объектов в глубине экрана. Если персонаж удаляется от игрока, то тому будет легче, к примеру, поймать момент для прыжка через препятствие.

Из этого следует вторая особенность - меньшее количество двухмерных игр. Хотя "плоскую" игру сделать возможно (игроку просто придётся скрутить регулятор глубины на нулевой уровень), разработчики наверняка в очередной раз попытаются отрёхмерить (в обоих смыслах) всё, до чего дотянутся. Тем более, что мощность начинки теперь позволяет это сделать без превращения игровых объектов в угловатые поделки "папье-маше".

Однако перед Nintendo стоит всё та же проблема распространённости - поскольку приставок прошлых поколений продано уже изрядно (и они, скорее всего, будут продаваться и дальше), разработчики каждый раз будут вставать перед выбором: делать ли игры эксклюзивно для 3DS или ориентироваться на старые модели, а трёхмерность прикрутить как-нибудь сбоку. И наоборот - если игр окажется мало, то процесс перехода затянется на несколько лет.

Игры

Хоть основное внимание публики и сконцентрировано на трёх главных компаниях, на E3 есть ещё множество интересных вещей. В первую очередь, это, конечно, игры. И не все из них - скучнейшие продолжения. Некоторые вещи вызывают не меньший интерес, чем новые поколения приставок.

Авторы игры Rock Band в очередной раз попытались развить идеи, заложенные ещё в Guitar Hero. Теперь к домашнему ансамблю может присоединиться клавишник со вполне правдоподобной (хоть и урезанной) клавиатурой. Гитара тоже видоизменилась - её гриф покрыт ровным слоем кнопок, а вместо рычажка теперь струны. На таком инструменте можно играть почти как на обычной гитаре, зажимая вместо струн кнопки. Но делать это придётся лишь в "экспертном" режиме, позволяющем почти по-настоящему исполнять композицию, а не просто в такт нажимать на пять разноцветных клавиш.

Ещё одна занятная новинка - игра Battle Tag ("боевые салочки"?), в которой компьютер задействован лишь в качестве судьи, а игроки бегают по местности и стреляют друг в друга из игрушечных пистолетов. По описанию процесс кажется вполне увлекательным, но посмотрев со стороны, этого не скажешь.

Так или иначе, по нынешнему E3 отчётливо видно, как игры шаг за шагом выбираются из своего тёмного компьютерного угла и превращаются во что-то, во-первых, более активное, а во-вторых - понятное большему числу людей. И кто бы из крупных компаний не победил в новой войне контроллеров, сути происходящего это не изменит.

Кафедра Ваннаха: Готовый корм для памяти

Автор: Ваннах Михаил
Опубликовано 22 июня 2010 года

Каждый год на улицах можно увидеть что-то новое. То – спутниковые тарелки. То – воздушную разводку интернет-выделенки. А летом 2010 года, пройдя не спеша от центра полумиллионника к гаражу на окраине, можно отметить, что дворовые коты питаются готовым кормом. Бабульки насыпают его отдельно – взрослым кошкам и котятам. И из виденного каждый волен делать свои выводы. Можно, – особенно работникам казенной прессы, – умилиться подъему уровня жизни пенсионеров. Можно – гуманисту широкого профиля, – порассуждать о любви к братьям нашим меньшим. Биолог призадумается – комменсал ли теперь хвостатый. (Что кот – не домашнее животное, понятно любому. А у биологов для таких отношений, как у кисок с людьми, есть термин комменсал – совместно питающийся. Живут рядом, в избе, харчуются в амбаре. Людям – зерно, а кошкам – мышки, ну, и что сопрут...) Поклонник домостроя возмутится тем, что не варят традиционной еды не только себе, но и зверюшкам. Ну а кто-нибудь отметит, что хозяйство Первого мира с помощью системы патентов, брендов, франшиз и массированной рекламы умеет поставить на службу своим прибылям даже привычку подкармливать пушистых мурлык. Сделать деньги, наполнить финансовые потоки, не только из воздуха (воздух-то он в мегаполисах ещё чуть-чуть и будет о-го-го почём!) а из элементарной доброты. Кстати, доброту эксплуатируют очень умело и по куда более серьёзным поводам...

Вот – Вторая мировая война. Вот – наиболее интересная для россиян её часть – Великая Отечественная. Вот – всемирная паутина, а вот её русскоязычный сегмент, aka Рунет. И хотя бы казалось, что интернет в наименьшей степени создает возможности для манипуляции информацией, если мы на русском языке зададим несколько вопросов, то и по ответам, и по предложенному поисковыми машинами числу их вариантов, мы обнаружим, что информация в Сети весьма структурирована, и структурирована очень занятным образом. Ну, начнём придерживаясь последовательности алфавита. Вот "Вильгельм Густлов", имя этого судна наверное знают очень многие. Да и не поленитесь – взгляните, сколько ссылок даст Рунет на прогулочный лайнер гитлеровского объединения профсоюзов

"Сила через Радость", названный именем убитого евреем швейцарского функционера НСДАП, переоборудованный в базу подводников и отправленный на дно в 1945 году торпедами А.Маринеско. Сколько стенаний о жертвах на борту этого судна – я подчеркиваю, в русскоязычном сегменте сети. Сколько ссылок хотя бы на роман Гюнтера Грасса "Траектория краба"...

А теперь скажите – скольким памятно слово "Армения"? Не ресторация в столице, её многие знают хорошо... "Армения" – грузопассажирский теплоход типа "Аджария", выстроен в 1928 году на Балтийском судоремонтном заводе, водоизмещение – 5170 тонн. 6 ноября 1941 года "Армения" вышла из Севастополя, эвакуируя раненых. После этого она заходила в Ялту, где приняла ещё несколько сот человек. Всего на борту находилось 23 госпиталя, персонал пионерлагеря "Артек", эвакуированные гражданские... В 8 утра 7 ноября 1941 года, аккурат в большевистский праздник, торпедоносец Не-111 вогнал в теплоход, шедший с отличительными знаками санитарного судна, торпеду. "Армения" затонула через 4 минуты, спаслось 8 человек. Погибло то ли 5, то ли 7, то ли целых 10. ДЕСЯТЬ ТЫСЯЧ ДУШ. Счет погибших – на тысячи. Точной цифры мы не узнаем никогда – в спешке эвакуации людей никто не переписывал. Поэтому очень забавны авторитеты, утверждающие, что в войне мы потеряли именно столько, а не человеком больше.

Но ладно, "Армения" хоть в русской Вики есть. А была ещё "Сибирь". Теплоход Балтийского пароходства, тоже госпитальное судно, шедшее из Таллина в Ленинград. 20 августа 1941 года её тоже утопили. Пикирующие бомбардировщики – красные кресты хорошая мишень. И – часть раненых и эвакуируемых удалось высадить на остров Гогланд. Видимо, далеко не всех – во всяком случае трибунал оказался последним событием в жизни командира, ведшего конвой с "Сибирью". Так "Сибири" нет даже в Википедии...

Ну а налёты с воздуха на города? Наберите "бомбардировка Дрездена"... Видите, сколько ссылок? Да, действительно, там все "жгло не по детски", как принято говорить в Сети. Чёткая работа 8-й воздушной армии США и Королевских ВВС. Масса написанных книг, в том числе и широко известный в России роман Курта Воннегута, наблюдавшего бомбежку из плена, "Бойня номер пять". И даже тексты российских авторов, возмущающихся бесчеловечностью поступка союзников. Даже специальный термин – Bombenholocaust, который используют германские националисты.

А у нас то, что на букву "Д"? Ну вот давайте наберем – "бомбардировка Дорогобужа". Видите, ссылок на три порядка

меньше. В основном – любители военной истории упоминают бомбардировку в Отечественную войну 1812 года. И – пара упоминаний в форумах про Смоленское сражение 1941 года. А ведь Дорогобуж был сожжен одним воздушным налетом в августе 1941 года. Это был деревянный, в зелени садов, город (на начало XX века 1043 деревянных и 68 каменных домов), льнообрабатывающий и масло-сыроваренный завод (был известен мягкий и острый дорогобужский сыр), никакого военного значения. Сожгли его просто так, одной эскадрильей. Константин Симонов, бывший свидетелем бомбардировки, описал в книге "Разные дни войны" пушечный грохот, с которым в кострах, в которые были превращены дом, скручивалось кровельное железо... А потом и поныне – молчание!

Ещё дальше по алфавиту – буква "Ш". Вот – одноглазый красавец Клаус Шенк граф фон Штауффенберг. Пламенный патриот, сокрушавший на фронтах врагов Рейха и чуть-чуть не добитый союзниками в Тунисе. А как только запахло расплатой (детали смотри выше, на букву "Д") – сразу вспомнивший, что графьям у австрийских ефрейторов в подчинении быть невместно, и решивший, как в старом еврейском анекдоте поиграть в бомбиста. Масса ссылок, голливудское кино...

И – на ту же букву, – Лиза Шамшикова. Военфельдшер 1033 стрелкового полка 330 стрелковой дивизии. Недавняя выпускница истфака МГУ. В боях под Белевым Тульской области 28 декабря 1941 года не выполнила приказ отступать и осталась с ранеными. "Дальше начинается преданье". Неизвестно, сколько было раненых, оставленных между деревнями Беседино и Береговой. По мемуарам Ф.И.Голикова – 70 человек, по воспоминаниям местных жителей – больше сотни. Точного числа мы, опять, никогда не узнаем. Доблестные солдаты вермахта обложили дом с красноармейцами дровами и сеном, украденными у крестьян (зачем сено, если коров украли раньше...) и подожгли. Лиза, наверное, пыталась усовестить германских офицеров (фон Штауффенберг тогда преданно служил Рейху), ссылалась на международные нормы права. Наверное, до конца не верила, – немецкий перед войной был языком науки, как ныне английский, – что творится абсолютно обыденное зверство. Умерла она, – судя по воспоминаниям академика М.В.Нечкиной, её профессора, – от ожогов, похоже, пытаясь вытаскивать раненых от огня. И местные жители не знали – мешали ли этому солдаты вермахта или просто весело смотрели, или занимались другими достойными делами... Так, на Лизу Шамшикову несколько ссылок есть. Правда, больше – на улицы, названные в её честь. Но это было в успешной для РККА Московской операции. А сколько операций

для наших войск были неудачны...

Так что при всем демократизме Сети, при всем самонаполнении по концепции Web 2.0, её агенда, повестка, всё равно отображает мир медиа, в котором побеждает не тот, на чьей стороне правда, а тот, у кого в руках больше ресурсов. Пошли за повесткой, – безразлично, хваля или осуждая бомбежку Дрездена, рассуждая о "Флотилии Свободы", – и уподобились бабушкам, которые думают, что готовый корм они покупают своим волевым решением...

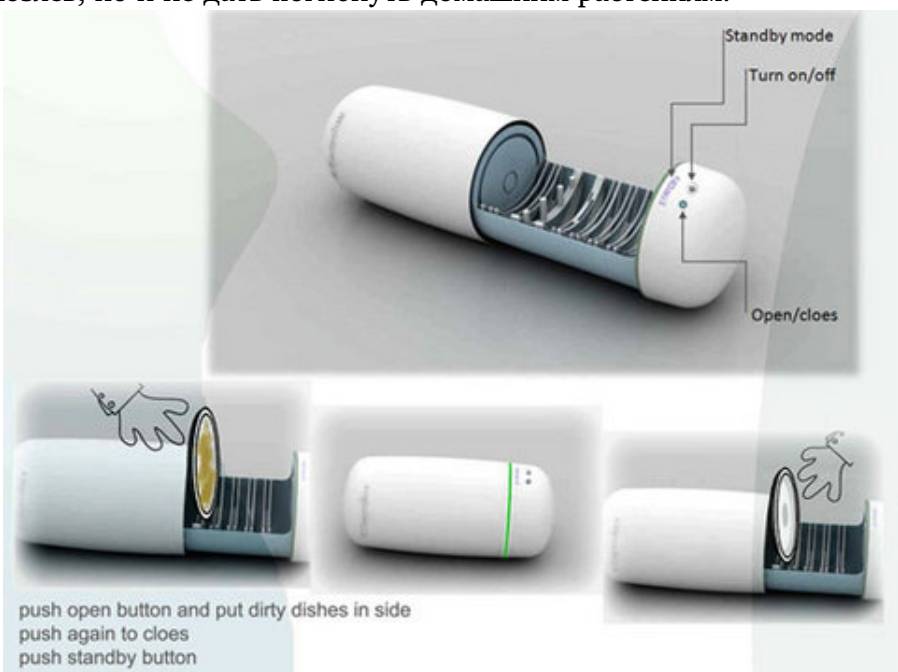
Промзона: Посудомойка из 2050-го

Автор: Николай Маслухин

Опубликовано 22 июня 2010 года

"Компьютерра" продолжает серию публикаций, посвященных концептам бытовой техники, представленным в рамках конкурса Electrolux Design Lab 2010. Чистящая лупа и пластичная кухня, датированные 2050 годом, уже рассматривались в нашей рубрике (к слову, оба этих концепта вышли в полуфинал и будут бороться за право участия в финале конкурса).

Сегодняшний концепт - это высокотехнологичная посудомоечная машина, призванная не только сэкономить время хозяев, но и не дать погибнуть домашним растениям.



Итак, 2050 год по версии дизайнера Ахи Анди Мошена, будет мрачноватым. Еду мы будем готовить из содержимого пищевых капсул, а свободного времени у нас вообще не останется. К тому времени такое домашнее развлечение, как перемыть всю посуду под душевный разговор, исчезнет напрочь, и тарелки мы будем чистить в специальных контейнерах.

Поскольку с экологией у нас тоже будет плохо, посудомоечная машинка станет работать от солнечных батарей и перерабатывать пищевой мусор в удобрения. Кроме того, устройство обещает быть легким и автономным, что позволит брать его с собой на пикник (если само понятие пикника к тому

времени останется в употреблении).

Кивино гнездо: Люди и насекомые

Автор: Берд Киви

Опубликовано 22 июня 2010 года

В научном журнале Current Science опубликована статья (PDF) индийских исследователей из Пенджабского университета, полагающих, что они нашли причину известной напасти с массовым исчезновением медоносных пчёл из ульев.

Это загадочное и тревожное явление, получившее название "коллапс пчелиных семей" или кратко КПС, стало бедой пчеловодов по меньшей мере с 2006 года. Ныне же авторы научно-исследовательской работы, В.П. Шарма и Н. Кумар, экспериментальными методами продемонстрировали, что ключевым фактором данного феномена является, судя по всему, излучение от мобильных телефонов ("Changes in honeybee behaviour and biology under the influence of cellphone radiations" by Ved Parkash Sharma and Neelima R. Kumar. CURRENT SCIENCE, VOL. 98, No 10, 25 May2010).

Коллапс пчелиных семей в своем наиболее распространенном виде сводится к тому, что рабочие пчёлы — основная масса обитателей колонии - неожиданно "слетают", т.е. исчезают из дома, оставляя там только матку, яйца и несколько молодых рабочих особей. Исчезнувших пчёл никогда не находят, но считается, что вдали от своего улья они поодиночке умирают.

Первый серьёзный сигнал тревоги на данный счет прозвучал осенью 2006 года в США, а к весне 2007 феномен КПС массово поразил уже половину американских штатов. Западное побережье потеряло около 60% ульев на коммерческих пасеках, а на Восточном побережье тот же показатель достиг 70%. Попутно распространение КПС стали отмечать в Германии, Швейцарии, Испании, Португалии, Италии, Греции, а затем в Восточной Европе и странах СНГ, включая Россию.

К настоящему времени ситуация считается менее угрожающей, поскольку усилиями пчеловодов масштабы вымирания ульев удалось заметно сократить. Однако по сию пору никто, строго говоря, так и не знает, почему КПС происходит. На данный счет выдвигались самые разные гипотезы: нашествие клещей и бактериальных инфекций, отравление пчёл пестицидами и массовое распространение генетически модифицированных растений, микроволновое излучение от сетей связи и глобальные перемены климата. Какая из этих гипотез наиболее верна, единого мнения нет, однако общепризнанно, что последствия от бедствия, если его не победить, могут быть крайне

тяжелыми. Уже по той, в частности, причине, что успешное выращивание подавляющего большинства сельскохозяйственных культур - злаков, фруктов и т.д. - критично зависит от их опыления пчёлами.

Хотя гипотеза о вредном воздействии мобильных телефонов на пчел была выдвинута уже довольно давно, нельзя сказать, что у нее много сторонников. Одним из главных доводов таких людей является идея, согласно которой излучение сотовой телефонии пагубно воздействует на систему навигации пчёл, препятствуя этим насекомым, знаменитым своей домовитостью, отыскивать путь обратно в улей. Противники теории, в свою очередь, достаточно резонно возражают, что сети мобильной связи используются уже лет 20, пасеки и поныне вполне успешно разводят даже в больших городах вроде Лондона, а КПС начали отмечать только в последние годы. (Имеется, правда, и такая статистика конкретно для Британии: согласно данным университета Дарема, пчёлы Англии исчезают быстрее, чем где бы то ни было в Европе, так что за последние 20 лет там вымерло свыше половины ульев.)

Что же касается совсем недавнего исследования индийских учёных, то в Пенджабе не стали оперировать цифрами статистики, а просто поставили довольно нехитрый эксперимент, в ходе которого сравнивалась продуктивность пчел в двух ульях, одинаковых по численности семей. Один из ульев был оснащен парой мобильных телефонов, которые на протяжении трех месяцев по два раза в день включались для сеансов связи длительностью порядка 15 минут. Второй улей - для чистоты эксперимента - был оснащен неработающими моделями-болванками таких же мобильников.

По прошествии трех месяцев, отведенных на опыт, исследователи отметили совершенно разительные перемены в жизни "телефонизированной" колонии. Пчелиная матка здесь отложила меньше половины яиц от того количества, что выдала матка в обычном улье. Очень большое количество пчел-фуражиров после сбора пыльцы не вернулось в свой дом с телефонами, а оставшиеся там пчёлы перестали вырабатывать мёд. К концу же эксперимента, подводят итог исследователи, в этой колонии уже не было ни мёда, ни пыльцы.

В выводах статьи учёные обобщают свои наблюдения следующим образом: "Нарастающее использование электронных гаджетов привело к электромагнитному загрязнению окружающей среды. Поведение и биология медоносных пчел оказались под воздействием "электронного смога", так что наблюдались значительные сокращения в численности колонии и в числе

отложенных маткой яиц".

Выводы, сделанные индийскими исследователями, как видим, звучат весьма категорично. Реакция на них среди пчеловодов, однако, пока весьма сдержанная. Например, Тим Ловетт (Tim Lovett), один из руководителей Британской ассоциации пчеловодов, в своих комментариях в очередной раз напомнил, что пчелиные ульи вполне успешно живут даже в Лондоне, где степень использования мобильных телефонов весьма высока. По имеющейся у Ловетта информации, предыдущая работа в этой области показала, что мобильные телефоны не являются реальным фактором, стоящим за КПС: "На данный момент мы полагаем что более вероятной тому причиной является комбинация факторов, включая заболевания, пестициды и потерю обычной среды обитания".

Комментарий высокопоставленного пасечника не дал, к сожалению, конкретных ссылок на работы, опровергающие вредность телефонного излучения для пчёл. Вероятно, и такие эксперименты тоже имеются. Но пока что заметно чаще упоминаются исследования, поддерживающие выводы индийцев. Так, германские учёные уже довольно давно установили, что поведение пчёл заметно изменяется под воздействием сильных электромагнитных полей, в частности, вблизи линий электропередачи. А другое, сравнительно небольшое по масштабам исследование, проведенное в немецком Университете Ландау, ещё в 2006 году обнаружило, что пчёлы отказываются возвращаться в свои ульи, если поблизости от них размещены мобильные телефоны. Авторы той работы (PDF), д-р Йохен Кун (Jochen Kuhn) и его коллеги, сразу отметили, что этот результат может давать "подсказку" к возможной причине напасти под названием КПС.

Учитывая огромную важность пчеловодства для сельского хозяйства, можно не сомневаться, что подобных исследований будет сделано ещё немало. И уж наверняка намного больше, чем на предмет загадочного исчезновения тараканов - ещё одного насекомого, некогда очень "близкого" человечеству, а в последние десятилетия неведомо куда пропавшего из наших жилищ.

Для исчезновения тараканов, в отличие от нежных пчёл всегда считавшихся одной из самых живучих тварей на планете, тоже выдвинуты самые разнообразные гипотезы-объяснения. Типа того, что появление генномодифицированных продуктов в рационе человека вызвало необратимые изменения в ДНК тараканов, и потому они вымерли. Также возможно, считают другие, что это разрушение озонового слоя сбило тараканьи биоритмы вплоть до летального исхода. Излучения мобильной

связи, ясное дело, в качестве причины не забыты и тут. Или, скажем, еще такая причина, как евроремонты - массово применяя, де, в жилищах неэкологичные химические материалы, люди фатально повлияли на обычно крепкое здоровье насекомых.

Выворачивая аргументы "строительно-ремонтной" гипотезы как бы наизнанку, симметрично можно предположить, что это именно благодаря новым строительным и отделочным материалам крупные города - Нью-Йорк, Торонто, Москва и т.п. - подвергаются ныне ужасному нашествию постельных клопов... Понятно, что звучит это как-то глупо, но логика тут определенно имеется - если считать, что тараканы ушли "из-за ремонтов", а вместо них пришли клопы, значит причиной их появления оказывается что?..

Короче, пока ясно одно. Хотя люди и живут всю жизнь рядом с насекомыми, понимания их особенностей у нас пока явно маловато. С другой стороны, мы и себя-то толком не знаем. Уж сколько усилий, к примеру, потрачено на исследования относительно возможных канцерогенных влияний на организм человека со стороны технологий мобильной связи. Однако по сию пору одна половина научных работ доказывает, что постоянное использование мобильника может быть чревато появлением раковых опухолей, а другая половина исследований заверяет, что ничего подобного в действительности не наблюдается.

Но это, впрочем, тема другого разговора.

Анатолий Вассерман: Бдительность и репрессии

Автор: Анатолий Вассерман

Опубликовано 22 июня 2010 года

Выпуск 224

В одной из дискуссий в ЖЖ Анатолия Вассермана его оппонент приводил свидетельства того, что Сталин призывал к репрессиям в своих речах.

Скачать ролик на свой компьютер

В оформлении блога использованы иллюстрации TALLSTUDIO.ru

В чём секрет многозадачности iOS4

Автор: Андрей Письменный

Опубликовано 22 июня 2010 года

У обладателей айфонов и плееров iPod Touch наступил небольшой, но весёлый праздник – день обновления операционной системы. Ритуал, связанный с ним, прост: телефон или плеер положено подключить к компьютеру, найти в iTunes кнопку "check for updates", скачать что-то около трёхсот мегабайт и с затаённым дыханием ждать, пока устройство перезагрузится.

Чем же способна нас порадовать обновлённая ОС? О большинстве нововведений глава Apple Стив Джобс говорил на презентации iOS 4 в апреле 2010 года, затем с новыми подробностями – на июньской WWDC 2010. Основное нововведение – это, конечно, то, что Джобс назвал "многозадачностью", а на самом деле – хитроумный механизм, при помощи которого при переходе из приложения в приложение операционная система продолжает выполнять лишь необходимые задачи, а состояние программы замораживает.

Ввод нововведений неравномерен – не все уже выпущенные телефоны получили новые функции. "Многозадачность", к примеру, доступна лишь начиная с iPhone 3GS и iPod touch третьего поколения, а iPhone 3G и соответствующее поколение "тача" одарено лишь менее значительными новинками: возможностью создавать папки для группирования приложений, функцией смены фонового рисунка на главном экране и прочими мелочами.

Но даже обладатели последних моделей iPhone и iPod touch, скорее всего, окажутся неприятно удивлены после установки обновления. Дело в том, что разрекламированный способ переключаться между приложениями пока что работает вовсе не так, как было показано. Во время демонстрации Стив Джобс показывал, что в любой момент (даже если мы играем в какую-нибудь игру) можно два раза нажать на кнопку "домой" и увидеть список последних запущенных программ. Выбираем любую из них и она моментально возникает перед нами. Проделываем трюк ещё раз, выбрав игру, и продолжаем играть с того же места. Магия!

Но провернуть всё это самому просто-напросто невозможно. Вернувшись в игру пользователь обнаружит, что та запускается точно так же, как запускалась раньше, и вместо того чтобы начать работать с того самого момента, на котором была остановлена, может отобразить стартовое меню. Если, конечно, ранее игра не вела себя по-другому – некоторые разработчики научились самостоятельно заботиться о сохранении и восстановлении состояния своих программ.

Так в чём же дело? Почему даже после обновления на iOS 4 программы продолжают вести себя по-прежнему, а меню для переключения между задачами больше напоминает обыкновенный список последних запущенных приложений? Ответ на этот вопрос становится понятен после знакомства с принципом местной "многозадачности". Вместо того, чтобы позволять приложениям выполняться параллельно, операционная система разрешает приложениям запускать лишь некоторые специальные процессы, которые могут выполняться в фоне. Это может быть, к

примеру, воспроизведение музыки, загрузка файла на сервер или недолгое действие, выполняемое перед завершением.

В какой-то мере это похоже на кооперативную многозадачность, применявшуюся во времена Windows. 3.1 и классической Mac OS. Этот тип многозадачности подразумевает, что программы исполняются друг за другом в порядке перехода фокуса от одной к другой и самостоятельно заботятся о передаче управления. Покупка компании Nextstep (и повторный найм Стива Джобса на роль исполнительного директора) позволили Apple создать Mac OS X, использующую привычную по современным компьютерам вытесняющую многозадачность.

Увы, вытесняющая многозадачность не очень-то подходит для портативных устройств – её использование грозит излишним энергопотреблением, нагрузкой на центральный процессор и замусоривание флэш-памяти файлами подкачки. К вытесняющей многозадачности приходится добавлять разные ухищрения, позволяющие системе решать, какие приложения менее важны в данный момент, и автоматически понижать приоритет их выполнения.

Похожие уловки применяются в операционной системе Google Android. Она постепенно понижает приоритет неиспользуемой программы, а затем замораживает её состояние. О случаях, когда этого происходить не должно, автор программы должен позаботиться самостоятельно.

В случае iPhone OS разработчик должен заботиться и о сохранении состояния и о его восстановлении. Просто с выходом iOS 4 это делать стало проще, чем раньше, благодаря специальным API. Сложно сказать, почему Стив Джобс обошёл вниманием этот тонкий вопрос. Вероятно, он хотел сосредоточить внимание публики на потенциальных возможностях, а не на проблемах разработчиков. Однако в итоге вышло, что новая ОС работает не так, как ожидалось.

В будущем эта неясность ведёт к ещё более плачевным последствиям. Приложения, уже умеющие сохранять своё состояние и приложения, разработчики которых не поторопятся поддержать новую функцию, будут так или иначе сосуществовать в App Store – хотя бы потому, что некоторые программы просто заброшены и больше не обновляются. Получается, что пользователь не может быть уверен в том, как очередная программа среагирует на закрытие и повторное открытие – сбросится или будет восстановлена с того же места, где её оставили.

Почему нельзя было с самого начала подумать о предотвращении такой ситуации? Заморозка состояния программ

работала ещё в старинной Palm OS, причём так, что поддержка была сразу и во всех приложениях. У пользователя никогда не было сомнений в сохранности данных.

Однако если попытаться представить себе, что бы вышло, сделай Apple то же самое, что в своё время было сделано в Palm, то эпповское решение окажется куда более гибким и дальновидным. Дело в том, что Palm OS хоть и сохраняла состояние программ, но не было никакой возможности запустить фоновый процесс - ни для музыки, ни для завершения работы. Если во времена первых Palm сохранять данные могло понадобиться только локально, то теперь программа может захотеть в последний момент загрузить что-то в интернет - к примеру, мессенджер сможет выставить табличку "отошёл", когда пользователь переключится в другую программу.

Хорошо было бы, реализуй Apple такую функцию с самого начала или хотя бы её часть – заморозку состояния. Но такого решения, увы, принято не было. Возможно – по каким-то техническим причинам: местная многозадачность появилась именно с новым поколением устройств, а у них больше оперативной памяти и более мощный процессор. iPhone 3G тем временем еле-еле справляется и с теми приложениями (почтой, браузером и т.п.), которые работали в фоне изначально. Так или иначе, лучше поздно, чем никогда.

"Нивал" и 1С о выставке E3 2010

Автор: Андрей Письменный

Опубликовано 22 июня 2010 года

На игровой выставке E3 2010 было объявлено несколько интереснейших проектов, среди которых – новый Xbox 360 и Microsoft Kinect, Nintendo 3DS, а также множество игр. Представители российских разработчиков игр тоже посетили выставку, и двое из них согласились поделиться своими впечатлениями с "Компьютеррой". На наши вопросы ответили Максим Матвейко, директор по развитию бизнеса Nival Network, и руководитель PR-службы 1C Softclub Алексей Пастушенко.

- Говорят, что E3 с каждым годом утрачивает важность и влияние. Так ли это?

Максим Матвейко (Nival Group): Я впервые посетил выставку в этом году, но по отзывам "ветеранов" 2010-й стал годом второго рождения E3. Многие компании припасли к выставке анонсы новых продуктов и игр, поэтому об уменьшении важности и влияния я бы не стал говорить.

Алексей Пастушенко (1С): В истории E3 были и взлеты, и падения. Раньше это была очень большая и важная индустриальная выставка, но в какой-то момент она резко поменяла формат, значительно уменьшилась в объёме и значительно потеряла свое влияние. Крупнейшие издатели решили сконцентрировать свое внимание на европейской выставке GameCom, куда и перенесли все свои ключевые анонсы и мероприятия. Тем не менее, в этом году мы можем видеть, что эта тенденция изменилась. E3 снова стала важнейшим событием в игровой индустрии, где были сделаны важнейшие анонсы и объявления, впервые показаны такие новинки, как Kinect, PlayStation Move, Nintendo 3DS. В этом году значительно выросло число участников выставки, значительно большим интересом пользовалась выставка и у журналистов.

- Каково, на Ваш взгляд, будущее проекта Microsoft Kinect (бывший Project Natal)? Есть ли шанс, что он провалится, и если да, то что к этому может привести?

Максим Матвейко: По сравнению с конкурентами Kinect смотрится очень выгодно. Заслуга Microsoft в первую очередь в том, что она сделала уникальную технологию доступной бытовому пользователю. Это смело. Ещё смелее были рекламные наклейки, которые появились в гостиничных номерах посетителей выставки E3 в день анонса Kinect. Все очень удивились, войдя после выставки в свои номера и увидев

наклейку с рекламой на зеркале в ванной комнате. Шанса провалиться у новой технологии на мой взгляд нет, во всяком случае в долгосрочной перспективе. Возможны проблемы в начале продаж в связи с сыростью технологии и недостаточным количеством игр, использующих данную технологию. В долгосрочной перспективе продукт выглядит очень перспективно и я очень надеюсь, что Microsoft сделает Kinect доступным и для ПК.

Алексей Пастушенко: Я не думаю, что Microsoft решилась бы вывести на рынок потенциально провальный продукт. Я уверен, что Kinect найдет свою аудиторию, и это будут не только и не столько активные геймеры, а значительно более широкий круг людей, тех, кто обычно в "большие" игры не играет. Предположу, что Microsoft планирует вторгнуться в новую рыночную нишу и потягаться с Nintendo за казуальных игроков. А чтобы играть на этом поле с создателем Wii Fit, Microsoft пришлось, конечно, придумать уникальное технологическое решение. Потенциально Kinect – это очень интересная и перспективная технология, которая может добавить новое измерение в видеоигры. Тем не менее, пока она не сможет вытеснить и заменить игры, использующие традиционный контроллер. Такие проекты будут по-прежнему выходить на Xbox 360 ещё долгое время. Единственной проблемой для Kinect может оказаться его рыночная цена. Но уверен, маркетологи Microsoft не зря получают свои немалые зарплаты.

- Заметен ли по E3 бум социальных игр?

Максим Матвейко: Нет, социалок было не видно вообще.

Алексей Пастушенко: Однозначно нет. "Большие" игры занимаются 99% выставочной площади, а социальные игры скромно ютятся на задворках выставки. E3 показывает, что пока это направление не является определяющим вектором для игровой индустрии.

- Какие ещё тенденции заметны по выставке?

Максим Матвейко: Все производители приставок выпустили или анонсировали новые устройства управления играми. Microsoft показала Kinect, Sony показала Playstation Move. Оффлайновые игры продолжают приносить хорошие прибыли разработчикам, на выставке было очень ограниченное количество компаний из онлайновой сферы, зато оффлайновых игр было анонсировано много. Оффлайновые игры становятся подключенными (connected), то есть для полноценного использования всего функционала игр необходимо подключение к удаленному серверу. Это позволяет распространять дополнительный игровой контент и защищать игры от

нелегального копирования – пиратская копия игры такого подключения не поддерживает и распознается сервером.

- Участвует ли Ваша компания в выставке? Если нет, то почему?

Максим Матвейко: Мы не участвуем в выставке, поскольку она в первую очередь рассчитана на североамериканский рынок, у Nival Network пока нет интересов на этом рынке.

Алексей Пастушенко: Стенд в этом году мы не повезли. Незадолго до выставки мы проводили специальное мероприятие для прессы в Сан-Франциско, где представили всю линейку наших собственных разработок: "Приключение капитана Блада", "King's Bounty. Перекрестки миров", продолжение популярных серий "Полный привод 3" и "Смерть шпионам 2", "Искусство войны. Курская дуга" и др. Тем не менее, наша команда работала на выставке, подбирая для российских геймеров лучшие проекты западного производства, которые мы в ближайшем будущем переведем на русский язык и представим в России. Следите за нашими анонсами на games.1c.ru и softclub.ru

- Какие впечатления о выставке и что больше всего поразило и понравилось?

Максим Матвейко: Однозначно понравился Kinect, очень понравились ролики с анонсами новых продуктов от Ubisoft – есть чему поучиться, ролики сделаны очень качественно и с выдумкой. Из оффлайновых продуктов буду ждать Fallout: New Vegas, из онлайновых – Star Wars: Knights of the Old Respublic.

Алексей Пастушенко: Запомнились, конечно, технические новинки от платформодержателей Sony, Microsoft, Nintendo. Все три "кита" выступили со своим ноу-хоу, представили первые проекты, демонстрирующих их новые технологии в действии. Радует, что игровая индустрия продолжает развиваться, открывает новые горизонты. Пока ещё полный потенциал новых устройств, как мне кажется, раскрыт не до конца, но мы с нетерпением будем ждать, какое влияние они окажут на развитие игр.

- Есть ли у Sony Move шанс занять важное место среди контроллеров нового поколения?

Максим Матвейко: По-моему – нет. Ничего принципиально нового в Sony Move я не увидел, если использование этого контроллера будет поддержано разработчиками игр, то у этого устройства будут хорошие продажи. Новой ниши контроллер не создает, и в данном случае Sony выступает в роли "догоняющего".

Сотовый телефон заменит билет на метро

Автор: Юрий Ильин

Опубликовано 22 июня 2010 года

Через несколько месяцев в московское метро будут пускать буквально "по сотовому телефону". Вместо проездного к жёлтому кругу на турникете можно будет прикладывать телефон, после чего деньги за поездку будут списываться с телефонного счёта. Над этим проектом совместно трудятся МТС и ГУП "Московский Метрополитен", и старт намечен уже на декабрь 2010 года.

Сначала абоненту придётся раздобыть специальную "симку" для своего телефона - их будут продавать в кассах метро или бесплатно выдавать в салонах МТС. SIM-карты, подходящие для оплаты услуг метрополитена, имеют память 256 Кб. Это больше, чем у стандартных карт, поскольку на них должен быть установлен апплет, синхронизированный с платформой МТС "Мобильная коммерция".

Когда специальная SIM-карта вставлена в аппарат, в его меню появляется новый раздел, где абонент сможет управлять расчётами за пользование услугами метрополитена. В меню телефона абонент может выбрать требующееся ему количество поездок и купить "электронный билет", перечислив деньги со своего лицевого счета абонента в счет оплаты проезда в метро.

После покупки "электронного билета" телефон нужно поднести к турникету на расстояние не менее десяти сантиметров. Турникет попытается подключиться к телефону с помощью технологии Near Field Communication (NFC), которая позволяет двум электронным устройствам обмениваться информацией посредством радиочастот (13,56 МГц, скорость передачи данных 424 кбит/с) без физического контакта, но лишь на очень небольшом расстоянии.

Чтобы из этого что-то получилось, телефон, разумеется, должен поддерживать NFC. Сейчас эту технологию встраивают лишь в некоторые модели телефонов Nokia и Samsung. Кроме того, единичные модели с поддержкой NFC выпускают Motorola, Sagem и LG. Правда, Nokia обещает значительно расширить модельный ряд с поддержкой NFC в 2011 году, но вряд ли это спасёт ситуацию. О том, чтобы у абонентов появились подходящие аппараты, МТС придётся позаботиться самостоятельно.

С момента запуска решения в тестовую эксплуатацию в

четвёртом квартале 2010 года в пунктах продаж на территории метрополитена за 250-300 рублей в телефон можно будет установить специальную NFC-антенну. Специалисты на месте будут определять, есть ли техническая возможность установить антенну на телефон абонента.

Во всякий ли телефон возможно вставить специальную антенну и "симку"? Судя по всему, нет. В iPhone, к примеру, она вряд ли уместится - корпус аппарата не открывается, а к последней модели не подходят даже SIM-карты традиционного размера. И вряд ли iPhone исключение. Если специалисты всё-таки решат, что NFC-антенну в телефон заправить не удастся, понадобится новая трубка.

"Сейчас решение тестируется на различных моделях телефонов. Мы планируем, что линейка аппаратов, на которых станет доступна установка решения по оплате проезда в метро, будет максимально широкой", - сообщили в пресс-службе МТС, отметив, что решение специально разрабатывалось без привязки к каким-либо моделям телефонов, и абонентам не обязательно понадобится менять телефон и покупать трубку со встроенным NFC-чипом.

У МТС есть планы внедрить аналогичную технологию оплаты проезда и в других городах, где есть метрополитен, но лишь после тестирования услуги в Москве.

Самый насущный вопрос - естественно, в какие деньги это всё влетит в конечном счёте? Тарификация в московском метрополитене - притча во языцех, и обыкновение продавать билеты с фиксированным количеством поездок и ограничением по времени (таким, чтобы поездок вечно либо не хватало на месяц, либо чтобы несколько штук "сгорало"), постоянно становятся предметом недовольства. Иногда даже и судебных разбирательств - пока что тщетных, впрочем.

Естественно, высокотехнологичная инициатива метрополитена может вызывать некоторые подозрения насчёт финансовой стороны вопроса. МТС себе в убыток работать не может по определению - это всё-таки коммерческая компания. Не окажется ли "проход по телефону" дороже для пользователей?

"Подключение сервиса бесплатно. Тариф оплаты проезда через мобильный телефон соответствует общей тарификации оплаты услуг Московского метрополитена. Пользование услугой в тестовый период (два-четыре месяца) также будет бесплатно. После тестовой эксплуатации сервиса оператор планирует ввести плату за пользование услугой", - пояснили в пресс-службе МТС, добавив, что "стоимость услуги будет максимально приемлемой для абонентов". В конечном счёте, они заинтересованы в её

массовом распространении.

С форматом в МТС пока не определились: будет ли это абонентская плата или оплата за транзакцию, решат к моменту запуска решения в коммерческую эксплуатацию.

Василий Щепетнёв: Жизнь и смерть деревянных солдат - III

Автор: Василий Щепетнев

Опубликовано 23 июня 2010 года

Генный котел, именуемый народом, выдает потребное количество инженеров и танцовщиков, поэтов и первопроходцев, математиков и пианистов. В истории России эту закономерность проследить нетрудно, каждый может назвать новых Платонов и быстрых разумом Невтонов сообразно собственному вкусу. А вот нового Ленина в России нет, и не только Ленина. С революционерами вообще туго. Кто пришел на смену Плеханову, Мартову, Аксельроду, Засулич, Троцкому, Сталину?

Пустота.

Диссидентское движение? Его можно оценивать по-разному, но кто из диссидентов по масштабам близок к вышеперечисленным пламенным революционерам? Сегодняшняя оппозиция? На ум приходит эстрадный номер "борьба нанайских мальчиков". Не исключено, что новый революционер калибра Владимира Ульянова сегодня ходит в школу или даже уже поступил в университет, но это, во-первых, лишь предположение, а во-вторых, не отметает того факта, что на протяжении второй половины двадцатого века и первого десятилетия века двадцать первого революционеры в России себя ничем не проявили.

Случайно ли?

Или обществу прописали антиреволюционную вакцину?

Уверен, что прописали. Кто? Да сами революционеры, кто же ещё.

Основной вопрос всякой революции есть вопрос о власти. Захватив власть, революционеры стали её всячески укреплять и оберегать. От кого оберегать? В первую очередь от других революционеров. Способы применялись самые разнообразные. Конечно, дать пять тысяч фунтов стерлингов, а в перспективе много того больше - штука интересная, но непрактичная. На всех фунтов не напасешься, фунты, они самим пригодятся, да и как узнаешь, глядя на молодого человека, Ленин он или так... шалит? Бить нужно по площадям, уничтожая революционность масс в зародыше.

Революцию сравню с эпидемией. Как борются с последней? Вакцинациями. Чтобы грипп или оспа не пронеслись по стране, оставляя за собой миллионы мертвецов, прибегают к прививкам. Причём не обязательно привить всё население: стоит охватить

вакциной семьдесят пять процентов населения, как эпидемическая волна угаснет. То ж и с революцией: если семьдесят процентов населения к ней невосприимчивы изначально, то эпидемия, то есть революция, обречена.

Дженнер защищал от оспы, вводя в организм вирус коровьей оспы. Новая власть стала вводить в умы коровью революцию, предохраняя их от революции настоящей. Коровью революцию творили генные инженеры человеческих душ - советские писатели. Во всяком случае, такая им ставилась задача. На то их и кормили. Писатели формировали сознание, тем самым влияя на бытие. Следовало убедить человека - прежде всего, очень молодого человека - что революция - это то, что нас окружает, то, что есть. А если она уже есть, если все вокруг - революция, то никакой причины её, революцию, затевать заново не существует, пустая трата времени. И потому упорно писали в прозе и стихах о том, что революция продолжается.

Иногда выходило двусмысленно: "Есть у революции начало, нет у революции конца". Иногда и время, закольцовывая, пускали вспять: "И Ленин такой молодой, и юный Октябрь впереди". Речи Леонида Ильича Брежнева складывались в собрание сочинений под общим названием "Ленинским курсом". Знакомство с этим курсом отбивало всякое желание заниматься революцией. Но писали и интересные, даже захватывающие книги, героями которых были борцы с государством - однако новых борцов с государством эти книги, как ни странно, не порождали. В чём причина?

В мастерстве писателей, создавших полное ощущение бытия. Писали настолько убедительно, что многие верили прочитанному больше, чем самим себе. Вокруг неуют, дрязги, бедность и бесправие - но человек ощущал себя могучим, щедрым, богатым хозяином земли русской. Десять тысяч чародеев наводили волшбу не за страх, а исключительно из врождённой живости характера. Творить новую реальность сладостно. Доходило до невероятного: положительными героями литературных произведений стали агенты тайной полиции, больше того, сама тайная полиция. Для писателя девятнадцатого века было просто немыслимо. Впрочем, воспитание нового человека есть свершившийся факт. И при этом воспитание осуществилось за счет самого воспитуемого: книжное дело было и остается экономически выгодным занятием.

Тут главное не успокоиться, не пустить дело на самотек, не считать, что достигнутое достигнуто навсегда. За магами нужен глаз да глаз. Ну, и чуткое ухо, разумеется, тоже.

Но, похоже, успокоились...

Промзона: Настенная корзина для белья

Автор: Николай Маслухин

Опубликовано 23 июня 2010 года

У большинства россиян ванная комната небольшая, много одежды и мало времени на стирку – чаще раза в неделю не получается. Каждый день возникает вопрос: куда складывать грязную одежду в ожидании этого дня?

Дизайнер Хелен Штайнер придумала корзину-полип, позволяющую белью не путаться под ногами.

Она представляет собой составные ёмкости, крепящиеся на стену в произвольном, удобном для хозяйки порядке. Белье помещается в эти соты через небольшие отверстия, после чего, ко времени стирки, вся верхняя часть снимается и удобно переносится к стиральной машине. Поскольку таких сот может быть несколько, белье удобно сортировать на цветное-нецветное

(каждый, кто хоть раз извлекал из стиральной машины бледно-розовое нечто, когда-то бывшее белоснежной футболкой, должен это оценить).

Помимо вышеперечисленных плюсов (не нужно держать большую корзину на полу в ванной, можно сразу сортировать одежду по цветам, оригинальное оформления интерьера), идея имеет один существенный минус – грязная одежда может испачкать обои, с которыми соприкасается во время хранения. Поэтому желательно, чтобы настенные покрытия в месте крепления были моющимися.

Голубятня: Twitter

Автор: Сергей Голубицкий
Опубликовано 23 июня 2010 года

Тема эта не даёт мне покоя уже добрый год. Раньше "Твиттер" был как бы совсем незаметным: ну есть себе и ладно. Никому не мешает, никого не отвлекает. Эдакая безобидная причуда. Если верить "Википедии", то Twitter (от англ. tweet — "щебетать", "болтать") — "интернет-сайт, представляющий собой систему микроблогов, позволяющий пользователям отправлять короткие текстовые заметки (до 140 символов), используя веб-интерфейс, SMS, службы мгновенных сообщений или сторонние программы-клиенты. По состоянию на 15 апреля 2010 года сервис насчитывает более 105 млн. пользователей. Ежемесячная посещаемость ресурса составляет около 190 млн. уникальных пользователей. По данным "Яндекса", на март 2010 число пользователей сервиса микро-блогов "Твиттер" в России составляет 183 тыс. человек".

Последние цифры — ключевые. Даже самый наивный читатель понимает, что 190 миллионов посещаемости — это не хухры-мухры. Даже если не использовать рекламные ресурсы, коммерческий потенциал создаётся столь колоссальный, что отношение вмиг перестраивается с насмешливого на уважительное.

Продолжаем рыть дальше: "Создатели "Твиттера" — Джек Дорси (англ. Jack Dorsey), Биз Стоун (англ. Biz Stone) и Эван Вильямс (англ. Evan Williams). Первоначально проект задумывался как возможность ответить на единственный вопрос: "Что ты сейчас делаешь?". Дорси хотел создать некую платформу, которая позволила бы ему постоянно обмениваться с друзьями короткими сообщениями. Сообщения в "Твиттере" сразу отображаются на странице пользователя, и мгновенно могут быть доставлены другим пользователям, которые подписаны на их получение. Доставка может происходить через сайт "Твиттер", службы мгновенных сообщений, SMS, RSS, электронную почту или через Twitter-клиент".

Сегодня игнорировать "Твиттер" вообще невозможно: это назойливое безумие лезет во все щели со всех сторон. Я уже рассказывал читателям, что давно и внимательно отслеживаю отклики на свои публикации (подлый коммерческий расчёт, чего там!). Так вот: в последние месяцы замечаю устойчивый тренд перемещения активности из блогов (в первую очередь — жэжэшки) и форумов именно на "Твиттер". Практически каждая

моя статья в БЖ или пост в "КТ-Онлайн" мгновенно отражается в "Твиттере" двумя-тремя информационными всплесками типа "А вот Голубицкий написал о тоталитаризме Мака", "А вот новая статья про Блокбастер". Иными словами, "Твиттер" выступает эдаким новым инструментом распространения информации в сети (по принципу Одна Бабка Сказала).

Теперь вопрос: кому это нужно? Скажем, мне лично "Твиттер" полезен, поскольку обеспечивает дополнительные источники рекламы. Непонятно другое: зачем "Твиттер" его пользователям?!

Впрочем, почему непонятно? Очень даже понятно. "Твиттер" — это как раз и есть та самая, лежащая у истоков явления идея "Что ты сейчас делаешь?". Очередной высокотехнологичный перифраз ленинско-амёбной теории отражения. Потребность оставить след в пространство-времени. Хоть какой-нибудь. Любой. Самый незначительный. Рожать детей. Сажать деревья в саду. Строить дома и бани. Вести блог. Жэжэшничать. Рисовать граффити на стенах многоэтажек и в метро. Вырезать на коре дерева "Здесь был Вася". Постить в "Твиттер".

Если мы осознаем суть явления, то сразу же оценим его колоссальный потенциал. С ленинско-амёбной теорией поделать никогда ничего не удастся. Она вечна, ибо являет собой фундаментальный закон жизни на биологическом уровне. Поэтому остаётся принять её как неизбежную данность: рисовать на заборе будут всегда. Но тут включается второй закон жизни: **любое действие живое существо стремиться выполнить, затрачивая минимальное количество усилий**. Что проще: выдавить из себя 5 тысяч знаков в жэжэшку или твиттернуть на 140 знаков? Вопрос риторический.

Потому следует ожидать колоссального роста популярности "Твиттера" и в будущем. Причём повсеместно: от джунглей Ботсваны до степей Казахстана. Как только у простого человека будут появляться технические возможности оставлять след в жизни (типа, сообщать друзьям, чем он там таким бесценным сейчас занимается) с помощью "Твиттера", человек сразу же задействует именно этот высокотехнологический способ, ибо он наименее энергозатратный.

Короче, "Твиттер" — это ещё одно граффити на заборе. Соответствующее по духу XXI веку. Ну и замечательно. Остается придумать, как извлечь в очередной раз пользу из наследия бессмертной ленинской мысли.

Вполне допускаю, что существуют и другие, мне неведомые позывы к твиттерству. You tell me!

Кивино гнездо: Безмолвный очевидец

Автор: Берд Киви

Опубликовано 23 июня 2010 года

В криминалистике, как, вероятно, и практически в любой другой области человеческой деятельности, для цифровых инфотехнологий регулярно отыскиваются новые и весьма любопытные приложения. Одна из свежих технологий подобного рода, под названием "Анализ частоты электросетей" или кратко ENF (от англоязычного Electrical Network Frequency analysis) в этом году сыграла весьма существенную роль в некоем серьёзном, но почему-то пока засекреченном судебно-криминальном разбирательстве в Британии.

Как бы там ни было, техническая часть данного "дела об убийстве" просочилась в прессу и предоставила подходящий повод для первичного, по крайней мере, ознакомления с новой цифровой технологией расследований, появляющейся в арсенале полиции. Хотя этот метод анализа совсем ещё нов, следует отметить, что многие эксперты уже сейчас весьма впечатлены его успехами, сулят ENF большое будущее и называют данную технологию наиболее значительным достижением в аудиокриминалистике со времен Уотергейта.

В типичных случаях криминально-судебных расследований, эксперты аудио- и видеокриминалистики привлекаются для того, чтобы подтвердить или, напротив, опровергнуть подлинность записей, предоставляемых суду в качестве улик. Материалы такого рода могут иметь самое разнообразное происхождение. От записей скрытного наблюдения и прослушивания, сделанных полицией, или записей корпораций, пытающихся доказать замешанность своего сотрудника в промышленном шпионаже, до компрометирующих записей, предъявляемых враждующими супружескими сторонами при разводе.

В деле установления аутентичности подобных записей наиболее впечатляющих успехов, как считается, сумел добиться румынский специалист Каталин Григорас (Catalin Grigoras). Этого эксперта-криминалиста из Бухареста по праву можно называть "отцом ENF", поскольку именно он разработал технологию, которая использует уникальные частотные сигнатуры местных поставщиков электроэнергии для установления того, когда (а иногда и где именно) были сделаны записи.

Суть метода ENF, согласно результатам Григораса, построена

на непрерывных флуктуациях в частоте электропитания, поступающего от местной сети энергоснабжения. Цифровые устройства записи, такие как современные рекордеры камер видеонаблюдения или телефонные рекордеры-автоответчики, регистрируют в своих записях все эти отклонения, вызываемые пиками или спадами, вызванными подключением и отключением потребителей энергии в сети. Иначе говоря, цифровые рекордеры, вставленные в электрические розетки, регистрируют в своих записях частотную сигнатуру местного поставщика электроэнергии. Причем сигнатура эта такова, что она не только уникальна, но и существенно изменяется с течением времени.

Немаловажно и то, что и прочие цифровые устройства записи, питающиеся от батарей, далеко не всегда обладают иммунитетом к анализу ENF. Когда в данных устройствах используются электретные микрофоны, по сути работающие как конденсаторы, такие микрофоны регистрируют электрические сигнатуры прочих электронных устройств, находящихся по соседству с ними и питающихся от розеток электросети.

Работая на министерства юстиции и внутренних дел Румынии, Григорас договорился о сотрудничестве с компаниями электроснабжения разных стран Европы и скомпилировал большую базу данных для сигнатур их электроэнергии на протяжении нескольких лет. Для ENF-анализа он использует специально разработанный программный пакет под названием DCLive Forensics, где сигнатуры энергии, выделяемые в

исследуемых записях, сравниваются с сигнатурами, хранимыми в его базе данных. Такое сравнение и позволяет определять, когда именно эта запись в действительности была сделана, в какой стране, и производились ли над записью редакторские манипуляции.

Со времени первых публичных представлений ENF на конференциях криминалистов и в специализированных журналах (2002-2005 гг.), технология успела привлечь внимание полиции ведущих стран мира и ныне существенно развита далее в их исследовательских лабораториях.

Возвращаясь к делу "высокой важности" вокруг убийства в Великобритании, упомянутому в самом начале, ныне известно, что именно благодаря ENF обвиняющая сторона смогла продемонстрировать, что изъятая среди улик запись голоса, ставшая принципиально важным доказательством вины, была аутентичной записью, а не результатом манипуляций. Адвокаты защиты предполагали, что эта запись могла быть специально сфабрикована свидетелем, дабы подозрение пало на обвиняемого.

Полиция, проводившая расследование, пока отказалась называть журналистам имя убийцы, ссылаясь на некие "оперативные причины". Но при этом ничуть не скрывалась суть работы британской разновидности метода ENF, который здесь опирается на флуктуации частоты электропитания, подаваемого через единую National Grid, Национальную сеть энергоснабжения Великобритании.

Учёные, работающие в лаборатории цифровой криминалистики полиции лондонского метрополитена, уже довольно давно создали базу данных, в которую на протяжении последних пяти лет постоянно, с интервалом в полторы секунды, записываются все флуктуации электросети National Grid. Характерный рисунок этих флуктуаций за достаточно короткий период формирует уникальную сигнатуру электрочастоты для данного отрезка времени. Причём сигнатура эта, как продемонстрировали учёные, оказывается одной и той же на территории всей страны — что для Лондона, что для Глазго.

Получая в анализ запись, сделанную полицией или публикой, криминалисты по методу Григораса выявляют сигнатуру электропитания, по собственной технологии автоматического сравнения прогоняют её на соответствие через базу данных ENF, и за несколько минут устанавливают, когда именно была сделана запись. Эта же техника применяется и для выявления случаев тайного редактирования записи, либо, наоборот, для исключения таких случаев (как было в недавнем судебном разбирательстве) — потому что порезанная и склеенная аудиозапись проявляет в себе

больше, чем одно совпадение сигнатур при ENF-анализе.

Полиция лондонского метрополитена отнюдь не представляет новую технологию как абсолютно надежный метод доказательства. Скорее даже напротив, пока стараются подчеркивать новизну и несовершенство ENF в качестве практичного инструмента расследований. В Британии, строго говоря, его применяли пока что всего в пяти случаях. Тем не менее, сторонники технологии полны энтузиазма. Так, д-р Алан Купер (Alan Cooper), возглавляющий проект ENF в полиции лондонского метрополитена, говорит, что эта технология способна оказывать бесценную помощь в разбирательстве дел серьёзного уровня, где улики на основе аудио- и видеозаписей, а также их аутентичность довольно часто ставятся под сомнение.

По свидетельству Алана Купера, анализ ENF в основе своей стал возможен, благодаря переходу от аналоговых к цифровым методам записи. Старые магнитофонные ленты и кассеты, или видеопленка в VHS не удерживали синхронизацию настолько аккуратно, чтобы выделять из записи надёжные данные, однако ныне можно продуктивно анализировать даже записи совсем дешёвеньких цифровых рекордеров.

Как говорят британские криминалисты, новая технология анализа записей сильно заинтересовала американцев, прежде считавшихся лидерами данного направления. Сегодня же нередко отмечают, что ENF стала наиболее существенным достижением в области аудиокриминалистики со времён технологий, в своё время созданных для анализа так называемой "уотергейтской ленты".

С подачи американцев принято считать, что, собственно, область аудиокриминалистики была создана, по большому счету, как побочный результат Уотергейтского скандала. В 1973 году федеральный суд США назначил специальную комиссию аудиоинженеров для расследования знаменитой темной истории со стёртым фрагментом длительностью 18,5 минут на важной аудиозаписи. Эта запись фигурировала среди магнитофонных лент, на которых по прямому указанию президента Никсона секретно делались записи переговоров, происходивших в Белом доме. "Пропавший" фрагмент на одной из магнитолент вызывал особый интерес расследования, поскольку имелись основания подозревать умышленное уничтожение важных документальных свидетельств.

Предпринятое в тот период большое аудиорасследование породило целый ряд новых интересных технологий, которые показали, что записи делались на одном магнитофоне, а стирались на другом, причем на принципиально важной для

следствия пленке на самом деле было стерто не менее девяти отдельных фрагментов. Отчет этой группы стал своего рода фундаментом, на котором в последующие десятилетия выстраивалась аудиокриминалистика (подробности см. в "КТ" # N30(455) от 06.08.2002, "Иногда они возвращаются").

Подробности о новой технологии анализа ENF (на английском языке) можно почерпнуть на персональном сайте Каталина Григораса www.forensicav.ro.

Суперкомпьютер IBM Watson: элементарно, Ватсон

Автор: Олег Нечай

Опубликовано 23 июня 2010 года

У хорошо известного нашим читателям Анатолия Вассермана, многократного победителя интеллектуальной телевикторины "Своя игра", появился опасный конкурент – суперкомпьютер IBM Watson, специально разработанный для участия в этой игре, которая в оригинальном американском варианте носит название Jeopardy.

Казалось бы, нет никаких проблем в том, чтобы заставить компьютер находить в памяти ответы на поставленные вопросы. Однако не всё так просто. Во-первых, особенность игры Jeopardy – "обратные вопросы", как в кроссвордах: игрок должен ответить, какое слово соответствует хитроумному определению или заданным условиям. При этом придумывается далеко не словарное определение, в котором нередко переплетаются прямые и переносные значения понятий, а ответ требует развитого ассоциативного мышления и широкого кругозора. Во-вторых, вопросы задаются обычным человеческим языком, поэтому машина должна уметь трансформировать его в понятный для себя. В-третьих, как и у игроков, возможности машины ограничены тем, что уже заложено в её памяти, поиск в интернете невозможен. И, наконец, в четвёртых, ответы принимаются в течение нескольких секунд, так что правильное решение должно быть найдено максимально быстро.

История Watson началась в 2006 году, когда Дэвид Феруччи, старший менеджер отделения IBM по семантическому анализу, занялся тестированием одного из самых мощных суперкомпьютеров компании, занимавшего одну из верхних строчек 500 самых производительных машин мира. Феруччи решил попробовать, насколько эффективно машина будет справляться с задачами, поставленными "естественным языком", и предложил ей ответить на 500 вопросов, заданных в уже состоявшихся программах Jeopardy! Результаты оказались катастрофическими: по сравнению с живыми игроками, машина недостаточно быстро "нажимала на кнопку" (то есть была готова к ответу), а в случае, когда она всё-таки могла конкурировать с людьми, количество правильных ответов не превышало 15%.

Феруччи заинтересовался причинами такого поведения суперкомпьютера и в итоге в 2007 году смог убедить руководство IBM дать ему команду из 15 человек и от 3 до 5 лет на создание эффективной автоматической системы, способной отвечать на неформализованные вопросы. Такая система пригодилась бы всевозможным колл-центрам, справочным и любым другим службам, обслуживающим клиентов. У IBM уже был успешный опыт создания машины, способной поспорить с интеллектом человека – речь идёт о суперкомпьютере Deep Blue, который в 1997 году победил чемпиона мира по шахматам Гарри Каспарова. Эта победа сделала большую рекламу IBM, но коммерческого применения подобной установке найти так и не удалось. В случае же с системой автоматических ответов на вопросы коммерческий потенциал вполне очевиден.

Принципиальное отличие Watson от Deep Blue заключается в том, что если шахматный автомат имеет дело со строго логическими правилами игры, то машина, распознающая "естественную речь", сталкивается в куда более сложными правилами языка и многочисленными искажениями и отклонениями от них. Но самая большая сложность заключается в том, что люди, сами того не осознавая, общаются в рамках своего культурного и социального контекста. В разговорной речи полно намёков, аллюзий и коннотаций, отсылок к неким общим для конкретной общественной среды фактам, понятиям и явлениям. В их числе и религиозные представления, и политические убеждения, и всевозможные произведения искусства – от книг и картин до кинофильмов и компьютерных игр.

Для эффективной обработки подобной информации

используются статистические алгоритмы, позволяющие путём анализа самых разнообразных документов устанавливать связь разных понятий друг с другом. Проще говоря, она определяет, какие слова чаще всего употребляются вместе. К примеру, "Кремль" чаще связан со словами "Россия", "Москва", чуть реже с "Казань", "Нижний Новгород", ещё реже – с "собор", "икона"" и т.п. Хотя эти алгоритмы известны давным-давно, полноценно применять их стало возможно лишь в последнее десятилетие – после кардинального роста производительности вычислительной техники и снижения стоимости накопителей для хранения огромных массивов данных.

Команда Феруччи загружает в память IBM Watson миллионы всевозможных документов – учебники, энциклопедии, справочники, художественную и религиозную литературу. Для анализа вопросов одновременно используется более сотни алгоритмов, предлагающих сотни возможных решений. Затем другие алгоритмы оценивают достоверность потенциальных ответов, отсеивая невозможные в силу объективных причин (например, несоответствия даты события и лет жизни действующих лиц) и маловероятные. Чем больше будет получено одинаковых ответов, тем выше вероятность, что они правильны – в процессе игры, на табло выводится рейтинг из нескольких самых вероятных ответов, помимо чаще всего встречающегося.

К 2008 году IBM Watson переместился из разряда "неудачников" на верхние строчки так называемого "облака победителей", состоящего из людей, в 50% случаев успевающих первыми нажать кнопку, сигнализирующую о готовности к ответу и затем в 85-95% случаев дающих правильный ответ. В IBM даже договорились с продюсерами Jeopardy о проведении осенью 2010 года специальной серии игр с участием Watson и победителей прошлых лет. Для подготовки к этим играм (то есть фактически для совершенствования алгоритмов) был воссоздан примерный интерьер студии викторины и стали проводиться испытания с участием живых игроков и ведущего. При этом, как и полагается, "Ватсон" даёт свои ответы вслух синтезированным компьютерным голосом, чем немало веселит присутствующих.

В ходе "тренировок" выяснился занятный факт: несмотря не весь потенциал Watson, он может не только выигрывать большинство игр, но и проигрывать более половины из них. Причин несколько: от "его величества случая" (возможны ситуации, когда соперник может выиграть, просто повышая ставки, оставив машину банкротом) до специфики правил. Как ни странно, но человек способен быстрее нажать на кнопку, чем машина, и это связано с правилами игры, которые менять нельзя.

Дело в том, что каждый вопрос выводится на экран и зачитывается ведущим, причём нажать на кнопку можно только после окончания чтения вопроса. Watson получает текст вопроса в электронном виде одновременно с его выводом на экран, но даже при этом он не успевает прийти к готовому решению быстрее человека. Пока ведущий читает вопрос, на что уходит шесть-семь секунд, опытный игрок уже может оценить свои шансы дать правильный ответ и готов нажать на кнопку за какие-то десятки миллисекунд. На последующий ответ правила отводят ещё пять секунд.

Нажимая на кнопку, человек рискует: если он не даст правильный ответ на вопрос за 100 единиц, его виртуальный счёт опустеет на ту же сумму. Компьютер не склонен рисковать и выдаёт ответы только после проведения всех расчётов и только в том случае, если у него достаточно сведений для оценки достоверности и вероятности того, что этот ответ правильный. Как это выглядит в процессе игры, можно увидеть на видеролике. Рискуя, живой игрок может выиграть благодаря тому, что вспомнит нужный ответ за имеющиеся в его распоряжении 11-12 секунд.

В чуть более формализованной ситуации, чем телевикторина, алгоритмы Watson способны дать куда более предсказуемые и точные ответы. В частности, глава исследовательского подразделения IBM Джон Келли намерен создать медицинскую версию этого устройства под неофициальным названием Watson M.D. Такая система помогла бы врачам быстро принимать правильные решения с учётом огромного множества данных о пациенте, которые физически невозможно всегда удерживать в памяти. "Ватсон" вполне может заменить живых операционистов в компьютерных и телефонных службах в розничной торговле, в банковской сфере и на транспорте.

Стоимость системы класса IBM Watson на сегодняшний день может составить несколько миллионов долларов, поскольку для её работы требуется по крайней мере один суперкомпьютер IBM за миллион долларов. Келли считает, что в ближайшие десять лет подобная технология может быть реализована на гораздо более дешёвом сервере, а в перспективе такая программа будет работать на компьютере не дороже современного ноутбука.

PS. Знающие английский язык могут сразиться с IBM Watson онлайн на сайте The New York Times. Вы, конечно, проиграете.

дана бойд: 4chan и взлом экономики внимания

Автор: дана бойд

Опубликовано 23 июня 2010 года

(Пояснение для начинающих: если вы никогда не слышали про 4chan, ни в коем случае не отправляйтесь туда немедленно. Этот сайт способен оскорбить чувства многих взрослых людей. Начните лучше со статьи о нём в "Википедии". Как говорит один мой знакомый, любить мемы вроде LOLcats или "рикролла" - это всё равно, что любить вкусные гамбургеры; посещение 4chan, скорее, напоминает поход на мясокомбинат. Это, наверное, полезно когда-нибудь сделать, но в итоге есть опасность превратиться в вегетарианца.)

За минувший год 4chan выбрался из полной безвестности и был признан мейнстримной прессой важным явлением. Возможно, дело в появлении "мута" (Кристофер Пул по прозвищу moot - создатель 4chan) на первом месте в списке самых влиятельных людей мира, публикуемом в журнале Time. Ещё вероятнее, что всё завертелось после того, как "мут" выступил на конференции TED с докладом об анонимности.

На TED "мут" продемонстрировал более "разумную" сторону андеграундного сайта, который посторонним обычно кажется выгребной ямой интернета, и тем самым заявил о себе как об одном из самых интересных, вдумчивых и понимающих лидеров сообществ в интернете. Короче, он оказался тем, кого серьёзные люди готовы принять, даже если его сайт пугает их до чёртиков.

Вот тут-то 4chan и "выстрелил". Журналисты и учёные наперебой обсуждают и анализируют 4chan. Поначалу все дискутировали о том, считать ли это сообщество, состоящее из 9,5 миллионов (в основном) молодых людей (в основном) мужского пола, ужасным или прекрасным. Затем шумиха поднялась вокруг анонимности - судя по всему, под влиянием выступления Криса на TED.

Обе темы определённо интересны. С одной стороны, 4chan породил большую часть любимых интернетом мемов. С другой стороны, "битарды" (участники самого популярного форума 4chan) принадлежат к числу самых мерзких и вредных троллей в Сети. И анонимность - очень сложная тема, которую нельзя свести к вопросу об ответственности за свои поступки в свете того, видится ли анонимный комментатор собеседнику "хорошим" или "плохим".

Я могла бы написать длинную статью о противоречии между анонимностью, которую люди рассчитывают найти в интернете, и простотой идентификации людей в Сети по сравнению с оффлайном, но речь сейчас не об этом. Речь о другом: я полагаю, что 4chan - это, на самом деле, новое поколение хакерской культуры. И именно с этой позиции его стоит оценивать (или поносить).

Я выросла в сообществе хакеров на закате эры взломщиков защищённых систем. Многие мои друзья в старших классах гордились своими умениями в области фрикинга или взлома сложных систем безопасности. Некоторые были действительно одарёнными технарями, кое-кто - взломщиками, повёрнутыми на злонамеренном уничтожении систем, большинству же просто хотелось испытать свои возможности. Само по себе хакерство, как правило, было совершенно безынтересным, основанным на обращении в свою пользу человеческой глупости - например, использования логина и пароля admin/admin. Конечно, не обходилось без последствий. Одному из моих знакомых запретили пользоваться интернетом на весь срок обучения в старших классах, а другому вместо всего остального пришлось заниматься системами безопасности военного флота. Я не была связана с ключевыми фигурами хакерского сообщества тех времён, но понимала достаточно, чтобы уважать их техническую смекалку (и через несколько лет хотеть быть Анджелиной Джоли).

В зависимости от точки зрения, хакеров поносят или превозносят. Как сообщество, они были андеграундом восьмидесятых и девяностых годов. Теперь же некоторые бывшие хакеры стали одними из самых влиятельных людей ИТ-индустрии. Часть хакеров имела вредоносные намерения, действия других лучше всего описываются известной фочановской формулой "ради лулзов". Их просто забавляло глядеть, что выходит. И хотя в действиях большинства из тех, кто занимался этим "ради лулзов", не было политической подоплёки, в конечном счёте их деяния стали расцениваться как глубоко политические акты и значительно повлияли на развитие техники.

4chan - это эпицентр нового поколения хакеров, которые взламывают экономику внимания. В отличие от взломщиков компьютерной защиты, которые атаковали экономику безопасности в центре силы и власти довебовых времён, эти хакеры внимания показывают, как просто манипулировать потоками информации. Они демонстрируют, что любой рейтинг можно накрутить, а совершенно некоммерческий развлекательный контент способен достичь массовой

популярности (безотносительно к тому, решит или нет кто-нибудь коммерциализировать его затем).

Их выходки заставляют людей задуматься о статусе и власти и посмеяться над всеми, кто воспринимает себя чересчур серьёзно. В Сети, где победителями оказываются торговцы, есть что-то по-бунтарски забавное в том, чтобы сделать ставку на анархическую субкультуру. Её образ мышления кажется мне очень знакомым, и меня совсем не удивляет, что старые хакеры испытывают те же тёплые чувства при мысли о 4chan, даже если тролли их безумно раздражают. Хакеры старой закваски вовсе не были рады, когда обнаружили, что превращение сетевой культуры в мейнстрим означает доминирование мейнстрима над сетевой культурой. Для нас, для гиков, фриков и чудаков, которые считали интернет своим спасителем, пришествие масскульта означало повторную утрату силы.

Как и взломщики прошлого, хакеры внимания, появляющиеся сейчас, представляют собой весьма пёстрое общество. Легко любить общий дух сообщества, представленного 4chan, но с презрением относиться к некоторым его представителям или их действиям. Я вовсе не собираюсь оправдывать некоторые действительно отвратительные вещи, которые делали выходцы с 4chan, но это не значит, что я перестану смеяться над глупостью или буду игнорировать юмор в фочановских затеях. Жаль, правда, что прошло уже двадцать лет, а в хакерской культуре по-прежнему преобладают белые мужчины, но наблюдать зарождение нового андеграундного сообщества всё равно крайне интересно.

Конечно, вряд ли оно останется андеграундным надолго… Я не могу сказать, что буду безумно рада, если каждые мама, папа и среднестатистический подросток узнают о 4chan. И всё же, по-моему, со взломом экономики внимания связано что-то важное. Кроме того, люди, которые напомнят, что интернеты не стоит воспринимать слишком серьёзно, никогда не помешают.

Об авторе:дана бойд - исследовательница социальных медиа, работающая в исследовательском подразделении Microsoft.

Перевод Михаила Карпова. Оригинал на английском языке.

Вещь дня: Трекпад-цифровая клавиатура

Автор: Михаил Карпов

Опубликовано 23 июня 2010 года

У первых ноутбуков не было трекпадов. Чем только не пытались заменить манипулятор "мышь", чтобы им было удобнее пользоваться в дороге... Самым популярным решением был трекбол - "мышка" наоборот. Его большой шарик не ездил по столу, а был повёрнут вверх - для того, чтобы крутить его пальцами. Иногда это устройство крепилось на клипсе сбоку, иногда встраивалось в корпус лаптопа.

Потом пришли известные всем трекпады. В отличие от "мышки", эти устройства с момента появления стали считаться частью ноутбука и отдельно от компьютера смотрелись бы странно. Тем не менее, сейчас некоторые производители техники изредка выпускают отдельные (чаще всего беспроводные) трекпады. Обычно они позиционируются как средство управления медиацентром, построенным на основе обычного ПК.

Но Fortrend Magic Mousepad - устройство совершенно иного толка. Этот проводной трекпад может работать в трёх режимах: цифровой клавиатуры, планшета, воспринимающего различные мультитач-жесты, и как, собственно, обычный трекпад. К сожалению, пока что купить это устройство невозможно - оно ещё находится в разработке.

FORTRESS
Magic

СМИ оказались равнее других

Автор: Юрий Ревич

Опубликовано 23 июня 2010 года

Когда схлынут первые восторги по поводу окончательно принятого на прошлой неделе постановления Верховного Суда о СМИ (проект постановления бурно обсуждался ещё с апреля), и опять начнётся будничная юридическая рутина, наверное, даже один из основных его авторов и инициаторов - известный юрист и автор "закона о СМИ" Михаил Федотов, - убедится, сколь малую толику наболевших проблем это самое постановление решает.

Полностью документ называется Постановление Пленума Верховного Суда РФ от 15.06.2010 номер шестнадцать "О практике применения судами Закона Российской Федерации "О средствах массовой информации", и официальный текст его уже размещен на сайте Верховного Суда.

Нет, против сути и духа "Постановления номер шестнадцать" возразить очень трудно - оно действительно расставило точки над i в ряде вопросов, касающихся взаимоотношения властей и средств массовой информации, особенно - интернет-СМИ. Журналистская общественность ликует совершенно обоснованно: теперь е-СМИ не то что не могут "прикнопить" за любые комменты пользователей, которые недружественные власти сочтут "экстремистскими" (как уже не раз бывало ранее), теперь даже явный криминал с форума издания модераторы ресурса могут не удалять по собственной инициативе.

Объявлена конечная инстанция - Роскомнадзор - которая одна только и вправе давать указания по снятию проблемных постингов, а ответственность СМИ, в том числе судебная, возникнет только тогда, когда оно откажется следовать этим указаниям (необходимость наличия такого указания, как условие для возбуждения судебного дела, специально подчеркивается в "Постановлении номер шестнадцать"). Причем сам Роскомнадзор сопротивлялся назначению его "крайним" (можно себе представить, сколько цензоров ему придется содержать), и пытался переложить ответственность на сами СМИ, как это и было до сих пор де-факто, но верховные судьи его не послушались.

Этим, конечно, содержание объёмистого документа из 36 статей не исчерпывается: например, там, наконец, объявлено о том, что у публичных персон - должностных лиц и общественных деятелей, - понятие "частной жизни" имеет ограничения. Но пункт, объявляющий для интернет-СМИ режим, известный на

Западе под названием safe harbor ("безопасной гавани"), остается в нём центральным.

Между тем, как сказал в специальном комментарии для "КТ-Онлайн", другой известный юрист, председатель совета Координационного центра национального домена Михаил Якушев (успевший поработать на правовой ниве и в Microsoft и в правительстве), по сути авторы "Постановления номер шестнадцать" лишь "в явной форме распространили режим СМИ, журналистских прав и прав редактора на сетевые СМИ (что самоочевидно с самого начала), и следовательно, лишь внятно сказали, что "туда" распространяется закон о СМИ". Что в создавшейся ситуации отнюдь не лишнее, и, к тому же, будет способствовать тому, чтобы владельцы ресурсов старались обрести официальный статус. Но само по себе это постановление ни одной специфической интернет-проблемы не решает.

Вот вопрос на засыпку: является ли "Живой журнал" средством массовой информации? Ни одного формального признака, позволяющего отнести его к этому классу, не имеется - в нём нет ни редакции, ни руководителя, отвечающего за контент, который размещают сами пользователи. Между тем, все такие ресурсы, обычно называемые UGC-ресурсами (от user generated content), к которым относятся наиболее посещаемые сайты мира и России (это и Youtube, и социальные сети, и блоги, и такие ресурсы, как "Самиздат" Мошкова, и "Проза.ру" вместе со "Стихами.ру" и т.д. и т.п.), могут служить и служат основным источником информации для огромного количества людей, постепенно обгоняя в этом плане даже телевидение. Я лично знаю не одного человека, который уверен, что интернет - это и есть "Одноклассники".

Поэтому можно констатировать, что СМИ - лишь частный случай информационных ресурсов. В том, что их нельзя мешать в одну кучу (как это сделали кое-где на Западе, приравняв блоггеров к журналистам), ВС и Федотов совершенно правы - у СМИ есть определенная специфика (ну, как есть разница между любительскими роликами и голливудским кино). Однако в принципе не очень ясно, почему некоторые сайты, только оттого, что заплатили госпошлину и получили красивое свидетельство о регистрации, должны нести меньшую ответственность, чем другие. Михаил Якушев: "в результате же, как мне кажется, как всегда, попытка решить большую проблему "частным случаем" оказалась неудачной".

Михаил Якушев придерживается известной точки, согласно которой в законах уже все есть для регулирования этой сферы: "А вот там, "куда" он (закон о СМИ - Ю.Р.) НЕ распространяется -

остаются вопросы. На которые ответы, тем не менее, есть - в ФЗ "Об информации", "Об экстремизме", "О гостайне" и т.д. и т.п. Просто для их поиска, видимо, потребуется новое разъяснение Верховного суда, которое появится, наверное, ещё лет через двадцать. Так что для юриста правовой неопределённости нет, но "снимать" эту неопределённость нелегко в отсутствие кодифицированного законодательства и низкой грамотности судей в вопросах информационного права...".

Если и в самом деле нельзя приравнивать блоггеров к журналистам (например, нет никаких оснований это делать в части раскрытия источников информации - иначе вообще работа правоохранительных органов по раскрытию реальных преступлений станет невозможной), то, тем не менее, нет никаких причин для того, чтобы владельцев UGC-ресурсов делать крайними за проступки пользователей. В недавнем скандале, инициированном главой компании "Амедиа" Александром Акоповым (сам скандал - как раз отличная иллюстрация к тем проблемам, которые верховные судьи оставили за бортом своего постановления), это деятель честно признался, что судиться с площадкой куда удобнее, чем с пользователями: "мы не ставим своей целью засудить пользователей - гораздо удобнее разобраться с владельцем ресурса".

Вообще Акопов переплюнул всех своих предшественников по части откровенности: "Коммерсант" в статье по ссылке, приведенной выше, цитирует его прямое подтверждение тому факту, что "борьбу с пиратами Акопов и его коллеги разворачивают не из-за проблем с продажами в офлайне, а ради очищения поляны для собственного онлайн-бизнеса". Наверное, Михаил Якушев прав - разъяснений по этим поводам от ВС нам придется ждать ещё лет двадцать. А уж о том, чтобы привести само законодательство в соответствие жизненным реалиям, как об этом говорят уже много лет на всех конференциях, связанных с проблемами интернета, и мечтать не приходится.

Нетбуки и планшеты – кто победит

Автор: Крестников Евгений

Опубликовано 24 июня 2010 года

Apple продала три миллиона iPad за 80 дней. Аналитики DisplaySearch предполагают, что планшеты постепенно вытеснят с рынка нетбуки.

Эволюция нетбуков

Появившийся в 2007 году нетбук ASUS Eee PC 701 буквально взорвал рынок портативных компьютеров. Однако прародителем нетбуков стоит считать XO-1 - детище проекта One Laptop Per Child (OLPC). Действующий прототип "стодолларового ноутбука" был представлен 16 ноября 2005 года на мировом Симпозиуме Информационного Общества (WSIS) в Тунисе. К сожалению, идея школьного компьютера провалилась - следующая модель XO так и не вышла, несмотря на регулярные анонсы. Зато коммерческие реализации летом 2008 года посыпались, как из рога изобилия. Они появились бы и раньше, но производители предпочли дождаться начала поставок процессоров Intel Atom.

В 2009 году нетбуки стали одним из самых динамично развивающихся рыночных направлений, несмотря на разгар кризиса. Впрочем, пользователям быстро надоело смотреть на мир через семидюймовую форточку EeePC 701. Миниатюрные модели постепенно сменяются более крупными - 10-12 дюймов, да и объёмы диска и памяти быстро растут.

Уже поговаривают, что нетбуки умерли как самостоятельный класс устройств. Но дело не в названии. Здесь важно другое - потребитель желает получить недорогой ультракомпактный ноутбук с привычным набором "настольных" приложений. При этом освобождается целая рыночная ниша мобильных устройств для комфортного потребления контента. Её и должны занять планшетные компьютеры: клавиатура в подобных гаджетах - вещь лишняя. И говорить о вытеснении нетбуков бессмысленно - планшеты и нетбуки слишком разные, чтобы активно конкурировать друг с другом.

Крылья, ноги… Главное - хвост

Слухи о разработке планшетных компьютеров просачивались в прессу ещё в прошлом году, но в продажу пока что поступили не многие из анонсированных моделей. И проблема здесь явно не в технике: процессоры ARM существуют давно, на их основе разработаны "системы-на-чипе" - в начале года выпущена уже вторая версия платформы NVIDIA Tegra. Процессоры Intel тоже стали экономичнее по сравнению с 2008 годом, а новые

программные платформы появляются, как грибы после дождя. Тем не менее, единственный производитель, активно осваивающий новую нишу - компания Apple. Можно грешить на кризис, но только нетбукам он не сильно помешал. Да и Apple продает свои айпады, как пирожки в базарный день. Пресс-релиз компании сообщает, что за 80 дней после запуска продукта в США было продано 3 миллиона устройств.

В чем причина успеха iPad и почему другие вендоры не пытаются его повторить? Первые планшеты ведущих производителей появятся не раньше осени 2010 года. На презентации новинки глава компании Apple Стив Джобс уделил много внимания онлайновым сервисам - похоже, продвигают iPad в массы именно они. Контент и приложения (App Store, iTunes, а теперь ещё и iBookstore) стали причиной успеха. Эргономика, дизайн и хорошая мобильная ОС лишь дополнили целостную картину. Вся необходимая инфраструктура была подготовлена компанией заранее. Возможно, сказывается то, что ещё задолго до первого iPhone в Apple задумывали именно планшет - об этом Стив Джобс "по секрету" признался на конференции D8.

Кроме того, Apple запускает собственную рекламную платформу iAd. При этом компания запретила рекламным агентствам собирать пользовательскую статистику через приложения (если те сами не согласятся её отправлять), что на практике означает невозможность встраивания в программы модулей контекстной рекламы. За бортом оказалась и компания Google, купившая в 2009 году фирму Admob. Та занималась как раз торговлей мобильной рекламой, а новое соглашение App Store разрешает устанавливать рекламные блоки только от независимых поставщиков или собственный iAd. Определение независимости по-эппловски звучит изощрённо: рекламодатель не должен участвовать в создании мобильных телефонов, операционных систем и средств разработки. На практике под это правило сейчас подпадает лишь Admob и Google.

Планшет - всего лишь верхушка "айсберга", сами по себе эти устройства интересны лишь узкому кругу потребителей. Чтобы создать массовый продукт, необходимо иметь комплексную инфраструктуру, которая есть у Apple, и которой в полном объеме нет у её конкурентов. Политика компании не всем нравится - мобильные устройства Apple уже прозвали "платежными терминалами Стива Джобса". Однако эффективность этого решения сомнений не вызывает.

Платформы и приложения

Среди операционных систем для планшетов стоит особо выделить Android, ведь Chrome OS, Meego, WebOS и другие пока что находятся в стадии разработки и к промышленному применению на планшетах не готовы. Недавно компания Canonical, выпускающая дистрибутив Ubuntu Linux, заявила о

намерении сделать специальную редакцию Ubuntu 10.10 для планшетов. Вице-президент компании Крис Кеньон сообщил о ведущейся сейчас разработке упрощённого интерфейса с поддержкой мультитача. В компании всерьёз собираются создать платформу, способную конкурировать с MeeGo, Android и iOS. При этом в Canonical активно работают с крупнейшими производителями мобильных микропроцессоров и дисплеев для портативных устройств. Представители компании убеждены в успехе дебюта Ubuntu на этом рынке и прогнозируют появление устройств в магазинах в конце первого квартала 2011 года.

Как будет выглядеть рабочий стол новой версии популярного дистрибутива, пока неизвестно. Глава Canonical Марк Шаттлуорт отметил, что интерфейсные компоненты для нетбуков и планшетов будут подвергнуты значительным переделкам. Позже он анонсировал новую среду Unity. Вероятно, это и есть новый "мобильный" интерфейс Ubuntu.

Насколько проект будет успешным, сказать невозможно. Основанные на GNU/Linux системы сейчас активно продвигаются на рынок мобильных устройств, правда пока речь идет о коммуникаторах. В сегменте нетбуков Linux не прижился - эти машины ближе к настольным компьютерам, и пользователи предпочитают модели с ОС Windows. Тем более, что младшие версии Windows 7 работают на маломощных нетбуках. Даже активно продвигающая Ubuntu компания Dell, выпускает всего лишь несколько моделей на Linux. С потребителем не поспоришь.

В сегменте планшетов ситуация иная. Хоть Microsoft и демонстрировала планшеты с Windows ещё в 2002 году, адекватной системы для устройств с пальцевым управлением она до сих пор не представила. Windows 7 предназначен для настольных компьютеров и нетбуков, а её мобильная

разновидность появится на рынке нескоро. И здесь платформы, основанные на Linux, имеют шанс занять лидирующие позиции. Тем более, что ведущие игроки полупроводникового рынка выделяют немалые средства на обеспечение совместимости Linux с процессорами ARM. Размер первоначальных инвестиций в некоммерческую организацию Linaro составит десятки миллионов долларов.

Ubuntu едва ли сможет присоединиться к лидерам: Canonical выпустит отличную платформу и устройства на её базе появятся в магазинах. Но проблем с инфраструктурой компания не решит - все "облачные" инициативы, такие как Music Store, сыграют свою роль ещё не скоро. Кроме того, в Ubuntu не хватает оптимизированных для сенсорных экранов приложений, а тысячи программ для Linux предназначены для настольных компьютеров. Марк Шаттлуорт, вероятно, прекрасно понимает ситуацию, и компания сделает всё, чтобы Ubuntu таки пришла на планшеты.

Контент

Решить проблемы инфраструктуры и создать конкурентную ОС для планшетов может Nokia со своим сервисом OVI и проектом Meego, созданным совместно с Intel. Первые планшеты на Meego уже анонсированы, но на событие, способное изменить рынок, это не тянет. Ситуация с WebOS неясна - HP заплатила за неё немалые деньги и наверняка планирует выйти на рынок планшетов. Когда это произойдет, и чем закончится, предсказать невозможно.

Остается только Google. Android неплохо выступил на рынке телефонов, а на подходе ещё Chrome OS. Магазин приложений Android Market уже работает, Web Store для Chrome OS запустят к концу года. Ещё у Google есть мощная поисковая система, навигационные сервисы, почта, средства коллективной работы, офисные приложения, видеохостинг и многое другое. Программные интерфейсы открыты для разработчиков, а о рекламной платформе и говорить нечего - здесь Google вне конкуренции. Площадкой для распространения медиаконтента может стать Youtube, а книги будут продаваться через Google Editions. Открытость платформы может стать ещё одним преимуществом - производители устройств сами не в состоянии создать подобную инфраструктуру, но смогут получить её в готовом виде. Так что айпаду недолго остаётся скучать в одиночестве.

Напоследок - пара слов о российском рынке планшетов. Проникновение этих устройств в нашу страну будет коррелировать с доступностью мобильного интернета (без доступа к сети планшеты куда менее полезны). А это значит, в

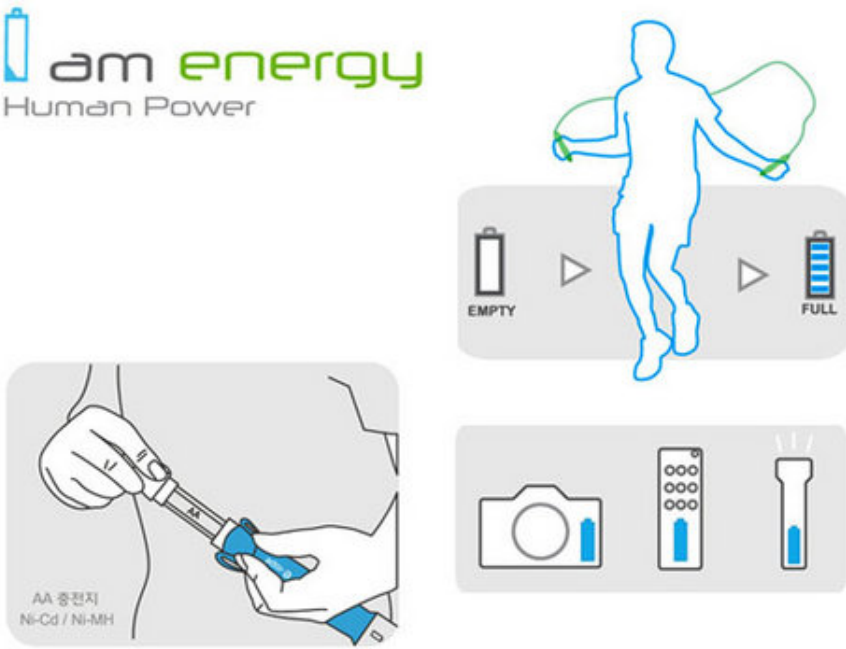
ближайшие пару лет эти устройства будут пользоваться популярностью только в крупных городах, да и там на ажиотаж рассчитывать не стоит. В Apple это прекрасно понимают - не случайно Россия не является приоритетным рынком для мобильных продуктов компании. Другие производители будут более лояльны к россиянам, но местный бум планшетов всё же маловероятен.

Промзона: Скакалка-заряжалка

Автор: Николай Маслухин

Опубликовано 24 июня 2010 года

Устройств, требующих постоянной зарядки становится все больше: от зубной щетки до электронных сигарет. О ветряке-генераторе "Компьютерра" уже писала, а автор сегодняшнего концепта предлагает заряжать батарейки с помощью скакалки.



Севшие аккумуляторы размещаются в ручках скакалки (на каждую приходится по две стандартных пальчиковых батарейки) и, в результате преобразования кинетической энергии в электрическую, заряжаются во время движения. Индикаторы, расположенные там же, на ручках, показывают текущую степень зарядки.

В результате, пока хозяин скакалки занят физическим упражнением, аккумуляторы наполняются энергией. Трудно сказать, сколько придётся попрыгать, прежде чем использовать фотоаппарат или фонарик, зато можно утверждать, что такой способ куда полезнее для здоровья, чем ожидание зарядки аккумуляторов от розетки под пиво.

Системные платы для платформы Intel

Автор: Олег Нечай

Опубликовано 24 июня 2010 года

В первой части этого обзора мы описали основные характеристики десктопных чипсетов Intel "пятидесятой серии", а сейчас поговорим о конкретных моделях материнских плат на базе этих микросхем. Мы постарались выбрать как можно более свежие модели, которые уже успели зарекомендовать себя с самой лучшей стороны.

Сразу отметим, что производители системных плат редко ограничиваются той функциональностью, которую обеспечивают положенные в основу конструкции наборы логики – разве что в самых бюджетных моделях. Очень часто устанавливаются дополнительные контроллеры, аудиокодеки, системы управления разгоном и прочие компоненты, расширяющие возможности базового набора микросхем. Поэтому, несмотря на отсутствие в чипсетах Intel "пятидесятой серии" поддержки таких перспективных интерфейсов, как PCI Express 2.0 (формально она есть, но ограничена скоростью версии 1.1) и USB 3.0, во многих "материнках" на их основе эти интерфейсы реализованы. Это достигается при помощи дополнительных микросхем третьих производителей, что позволяет разработчику плат быстро модернизировать базовую систему при появлении новых стандартов и технологий.

ASUS P7P55D-E Premium

Старшая модель серии P7P55D, построенная на основе набора системной логики среднего класса Intel P55 Express. Ориентировочная розничная цена – 10200 рублей.

Прекрасно себя зарекомендовавшая линейка плат P7P55D была обновлена в начале 2010 года – новые модели можно распознать по суффиксу "-E" в индексе. В платах второго поколения реализованы интерфейсы PCI Express 2.0, SATA-III и USB 3.0.

Полноскоростной интерфейс PCI Express 2.0 (500 Мбайт/с) обеспечивается при помощи микросхемы коммутатора PLX PEX8613, к которой подключаются четыре линии чипсета, ограниченные по скорости PCI Express 1.1. В результате на выходе мы имеем две линии PCI-E 2.0. В качестве контроллера SATA-III применяется чип Marvell 88SE9123, а в роли контроллера USB 3.0 выступает микросхема NEC µPD720200. За десятиканальный (7.1 + 2) звук отвечает кодек VIA VT2020.

Контроллер PATA JMicron JMB368 позволяет подключать два устройства IDE, а контроллер FireWire VIA 6308P обеспечивает поддержку двух портов. Для разгона системы используется чип ASUS TurboV EVO. В комплект поставки входит проводной пульт TurboV Remote для дистанционного управления разгоном.

Топовая модель отличается стабилизатором питания процессора с 48-ю так называемыми "гибридными каналами" (фактически – 32 + 3 + технология управления T.Probe –

контроллер и утилита), в конструкции используются только полимерные конденсаторы японского производства. В плате также реализована фирменная технология ASUS Express Gate SSD со встроенным флэш-накопителем на 512 Мбайт, позволяющая практически мгновенно загрузить специальную программную оболочку Splashtop на базе Linux, обеспечивающую функциональность интернет-киоска (сёрфинг, почта, мессенджеры, Skype и т.п.) и просмотрщика изображений.

Плата стандартного формфактора ATX предназначена для процессоров Core i3/i5/i7 для разъёма LGA1156, поддерживает установку двух видеокарт в режимах ATI CrossFire X и NVIDIA SLI, до шестнадцати гигабайт оперативной памяти DDR3-2200/1600/1333/1066, до шести накопителей SATA-II (RAID 0,1,5,10 и Intel Matrix Storage Technology) и до двух накопителей SATA-III (6 Гбит/с).

На заднюю панель платы выведены шесть портов USB 2.0, два порта USB 3.0, порт FireWire IEEE 1394a, два порта Gigabit Ethernet, многоканальный аналоговый и цифровой оптический и коаксиальный аудиовыходы, два порта PS/2 и кнопка для сброса CMOS. На отдельную планку выведены ещё два порта USB 2.0 и порт eSATA.

С подробными техническими характеристиками платы ASUS P7P55D-E Premium можно ознакомиться на сайте производителя.

Gigabyte H55M-USB3

Системная плата на основе младшего и самого простого чипсета "пятидесятой серии" H55 Express. Ориентировочная розничная цена – 4000 рублей.

Несмотря на явную бюджетность, оснащена дополнительным оборудованием: контроллером USB 3.0 NEC µPD720200, 10-канальным аудиокодеком (7.1 + 2) Realtek ALC889, гигабитным сетевым контроллером Realtek RTL8111D, контроллером PATA JMicron JMB368 для подключения двух IDE-устройств, а также контроллером FireWire Texas Instruments TSB43AB23 на два порта. Для установки дискретной графики используется полноскоростной слот PCI Express x16. На плате также присутствует ещё один физический слот x16, который работает в режиме x4 со скоростью PCI-E 1.1 (подключён к контроллеру чипсета).

Плата формфактора microATX предназначена для процессоров Core i3/i5/i7 для разъёма LGA1156, поддерживает установку до 16 Гбайт оперативной памяти DDR3-2200/1600/1333/1066, до 8 накопителей SATA-II (в том числе один внешний eSATA). Стабилизатор питания процессора выполнен по схеме 4 + 2 + 1 с отдельным каналом на встроенное графическое ядро.

На заднюю панель платы выведены четыре порта USB 2.0, два порта USB 3.0, порты eSATA, FireWire IEEE 1394a, Gigabit Ethernet, многоканальный аналоговый и цифровой оптический аудиовыходы, один порт PS/2, видеовыходы VGA и DVI-D, а также порты HDMI и DisplayPort). Судя по столь широкой оснащённости видеоинтерфейсами, производитель позиционирует эту модель в качестве возможной основы для постройки компактных домашних медиацентров.

С подробными техническими характеристиками платы Gigabyte H55M-USB3 можно ознакомиться на сайте производителя.

Intel DP55WB

Бюджетная системная плата, построенная на базе набора системной логики среднего класса Intel P55 Express. Ориентировочная розничная цена – 3400 рублей.

Классическая материнская плата собственной разработки

корпорации Intel – на базе таких плат обычно собираются офисные или школьные компьютеры с минимальными возможностями расширения и разгона (например, у этой модели всего три (2+1) канала питания процессора), но с упором на долговечность и надёжность. Тот факт, что за основу был взят набор логики P55, а не более простые H55/H57/Q57, объясняется исключительно тем, что плата была разработана ещё до их появления на рынке. Проблема с ним заключается в том, что чипсет P55 не поддерживает вывод видео со встроенного в процессоры Core i5 и i7 видеоядра, поэтому плата требует установки дискретной видеокарты.

Дополнения по сравнению с возможностями чипсета минимальны: восьмиканальный (5.1+2) звуковой кодек Realtek ALC888, гигабитный сетевой контроллер с использованием микросхемы Intel 82578DC, а также контроллер Texas Instruments TSB43AB22A на два порта. Порты FDD и IDE конструкцией не предусмотрены, интерфейсов SATA-III и USB 3.0 нет.

Плата формфактора microATX предназначена для процессоров Core i5 серии 700 и i7 серии 800 для разъёма LGA1156, поддерживает установку до шестнадцати гигабайт оперативной памяти DDR3-1333/1066, до шести накопителей SATA-II (в том числе один внешний eSATA) с поддержкой дисковых массивов RAID 0,1,5,10 и Intel Matrix Storage Technology.

На заднюю панель платы выведены восемь портов USB 2.0, порты FireWire IEEE 1394a и Gigabit Ethernet а также многоканальный аналоговый аудиовыход. Вывод цифрового звука возможен через видеокарту с выходом HDMI.

С подробными техническими характеристиками платы Intel DP55WB можно ознакомиться на сайте производителя.

Foxconn H55MX-S

Бюджетная плата на основе младшего набора системной логики семейства H55 Express. Ориентировочная розничная цена – 2900 рублей.

На плате присутствует разъём для подключения флоппи-дисковода, но нет поддержки PATA. Число слотов для установки оперативной памяти уменьшено до двух. В стабилизаторе питания процессора применяется схема 4+1+1 с выделенным каналом для питания встроенной графики. Возможности разгона полностью отсутствуют.

Дополнений по сравнению с функциональностью чипсета всего два: 7.1-канальный звуковой кодек Realtek ALC888S и гигабитный сетевой контроллер Realtek RTL8111DL.

Плата формфактора microATX предназначена для процессоров Core i3/i5/i7 для разъёма LGA1156, поддерживает установку до восьми гигабайтов оперативной памяти DDR3-1333/1066, до шести накопителей SATA-II.

На заднюю панель платы выведены шесть портов USB 2.0, порт Gigabit Ethernet, один порт PS/2, многоканальный аналоговый и оптический цифровой аудиовыход, COM-порт (!), видеоинтерфейс DVI-I, а также порт HDMI.

С подробными техническими характеристиками платы Foxconn H55MX-S можно ознакомиться на сайте производителя.

Gigabyte GA-X58A-UD7

Высокопроизводительная плата для топовых процессоров Core i7 для LGA1366 на основе набора микросхем Intel X58 Express. Ориентировочная розничная цена – 11600 рублей.

Как и полагается изделию этого класса, в нём присутствуют практически все доступные технологии, включая PCI Express 2.0, SATA-III и USB 3.0. Полноскоростной интерфейс PCI Express 2.0 (шесть линий x1500 Мбайт/с) обеспечивается на уровне "южного моста" ICH10. В качестве контроллера SATA-III применяется чип Marvell 88SE9128, а в роли контроллера USB 3.0 выступает микросхема NEC µPD720200. За 7.1-канальный звук отвечает кодек Realtek ALC889.

Контроллер PATA JMicron JMB363 позволяет подключать два устройства IDE, а контроллер FireWire Texas Instruments TSB43AB23 обеспечивает поддержку двух портов. Кроме того, распаяны два гигабитных сетевых контроллера Realtek RTL8111D.

В стабилизаторе питания процессора используются 24 + 2 + 2 каналов с двумя выделенные каналами для графического ядра процессора.

Плата адресована, прежде всего, любителям разгона, поэтому на ней установлена массивная система охлаждения чипсета Hybrid Silent-Pipe 2, состоящая из алюминиевых радиаторов и

тепловых трубок, которая может работать как в режиме отвода воздуха, так и в режиме водяного охлаждения при разгоне. Прямо на плате распаяны индикатор кодов POST, а также миниатюрные кнопки включения и сброса. В плате реализована технология Ultra Durable 3, что означает использование компонентов высшего качества, включая конденсаторы с твёрдым полимером.

Плата стандартного формфактора ATX предназначена для процессоров Core i7 серии 900 (включая Extreme Edition) для разъёма LGA1366, поддерживает установку двух или трёх видеокарт в режимах ATI CrossFire X и NVIDIA SLI (в комплекте есть "мостики" для двух или трёх (3-way SLI) карт), до 24 Гбайт оперативной памяти DDR3-2200/1600/1333/1066 (шесть слотов), до восьми накопителей SATA-II (RAID 0,1,5,10 и Intel Matrix Storage Technology) и до двух накопителей SATA-III (6 Гбит/с с поддержкой RAID 0,1).

На заднюю панель платы выведены четыре порта USB 2.0, два комбинированных порта eSATA/USB, два порта USB 3.0, два порта FireWire IEEE 1394a (шести- и четырёхконтактный), два порта Gigabit Ethernet, многоканальный аналоговый и цифровой оптический и коаксиальный аудиовыходы, два порта PS/2 и кнопка сброса CMOS.

С подробными техническими характеристиками платы Gigabyte GA-X58A-UD7 можно ознакомиться на сайте производителя.

ASUS P7H57D-V EVO

Хорошо оснащённая плата на базе набора микросхем среднего уровня Intel P57 Express. Ориентировочная розничная цена – 7000 рублей.

Необычность этой модели заключается в том, что плата на чипсете, поддерживающим процессоры со встроенной графикой, способна работать с двумя видеокартами в режимах ATI CrossFire X или NVIDIA SLI. Ограничение заключается в том, что "двойное видео" будет работать только с чипами без интегрированного графического ядра – встроенный в комбинированные процессоры Clarkdale контроллер PCI Express x16 способен работать только с одной дискретной видеокартой. Иными словами, два видеоускорителя одновременно на этой плате можно использовать исключительно с чипами Core i5 серии 700 или Core i7 серии 800.

В дополнение к функциональности чипсета на плате реализован полноскоростной слот PCI Express 2.0 (500 Мбайт/с) через коммутатор PLX PEX8608, контроллер SATA-III на чипе Marvell 88SE9123 и контроллер USB 3.0 на микросхеме NEC μPD720200. За 7.1-канальный (7.1 + 2) звук отвечает кодек Realtek ALC889. Контроллер PATA Marvell 88SE6111 позволяет подключать два устройства IDE, микросхема FireWire VIA 6308P обеспечивает поддержку двух портов, а чип Realtek RTL8112L заведует гигабитной сетью.

Стабилизатор питания процессора располагает одиннадцатью каналами (8 + 2 + 1), включая выделенный канал для интегрированного графического ядра, поддерживается

технология T.Probe (аппаратный контроллер плюс программная утилита). На плате используются японские полимерные конденсаторы.

В комплект поставки водит новая фирменная утилита TurboV EVO, отвечающая за мониторинг состояния системы и предоставляющая различные возможности разгона. При помощи входящего в её состав модуля GPU Boost можно даже попробовать разогнать встроенное в процессор графическое ядро.

Плата стандартного формфактора ATX предназначена для процессоров Core i3/i5/i7 для разъёма LGA1156, поддерживает установку двух видеокарт в режимах ATI CrossFire X и Nvidia SLI (для чипов без встроенного видео), до 16 Гбайт оперативной памяти DDR3-2200/1600/1333/1066, до шести накопителей SATA-II (RAID 0,1,5,10 и Intel Matrix Storage Technology) и до двух накопителей SATA-III (6 Гбит/с).

На заднюю панель платы выведены четыре порта USB 2.0, два порта USB 3.0, порты FireWire IEEE 1394a и eSATA, порт Gigabit Ethernet, многоканальный аналоговый и цифровой оптический и коаксиальный аудиовыходы, порта PS/2, видеоинтерфейсы VGA и DVI-D, а также интерфейс HDMI.

С подробными техническими характеристиками платы ASUS P7H57D-V EVO можно ознакомиться на сайте производителя.

Итоги

Как видим, серийные материнские платы, построенные на чипсетах "пятидесятого семейства" с лёгкостью охватывают все рыночные ниши: на их основе можно собрать и доступный компьютер эконом-класса, и стандартную универсальную машину, и компьютер для геймера или оверклокера. Кроме того, производители успешно дополняют платы интерфейсами, не реализованными на уровне системной логики, причём USB 3.0 можно получить и в бюджетном сегменте, а SATA-III доступен уже на платах средней ценовой категории.

Уимблдонская дополненная реальность

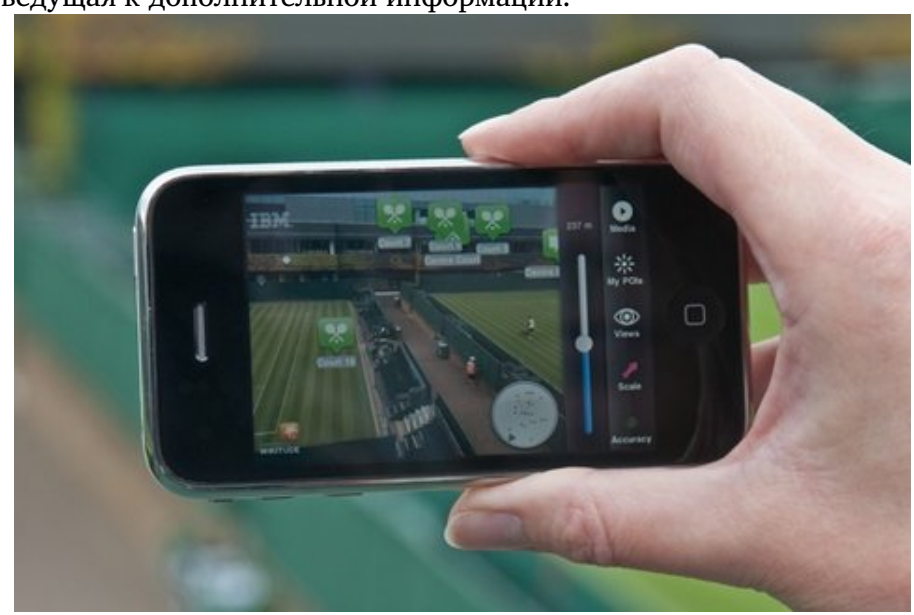
Автор: Олег Парамонов

Опубликовано 24 июня 2010 года

Корпорация IBM занимается технической поддержкой теннисного турнира в Уимблдоне ровно двадцать лет. К турниру 2010 года, который начался в минувший понедельник, в компании разработали новый сервис для болельщиков - получение информации о происходящем на кортах и в их окрестностях посредством дополненной реальности.

Приложение для доступа к нему называется IBM Seer. Чтобы им воспользоваться, потребуется одна из новых моделей iPhone или мобильный телефон на основе платформы Google Android (причём подойдёт далеко не всякий - у приложений дополненной реальности специфические требования к железу).

Если запустить Seer и перейти в режим дополненной реальности, то на дисплее появится видеокартинка с камеры на обратной стороне аппарата. На некоторые строения и объекты, появляющиеся на экране, приложение накладывает разноцветные ярлыки. Каждый такой ярлык - это своего рода гиперссылка, ведущая к дополнительной информации.



На теннисном корте, если посмотреть на него "сквозь" экран телефона, появляются ярлыки, ведущие к расписанию матчей, объяснению, что происходит на корте прямо сейчас, и даже - этим

в IBM, похоже, гордятся больше всего - живому видео с камер, снимающих ход матча.

Одним лишь теннисом дело не ограничивается. Seer снабжает ярлыками все сооружения, представляющие интерес для посетителей турнира. В дополненной реальности достаточно оглядеться по сторонам, чтобы понять, где можно перекусить или где искать выход. Камеры, к котором можно подключиться через приложение, тоже показывают не только теннисные матчи. С их помощью можно, например, посмотреть, что происходит за пределами стадиона.

Бум дополненной реальности

Хотя исследования в области дополненной реальности ведутся с начала девяностых, до середины 2008 года о существовании этой технологии знали только специалисты, а все попытки практического использования можно было пересчитать по пальцам. Год спустя дополненной реальностью занимались десятки компаний, а в специализированной прессе всерьёз обсуждался вопрос, скоро ли эта технология всем наскучит.

IBM со своим уимблдонским приложением - далеко не пионер в этой области. Компания всего лишь решила поучаствовать в назревающем буме. А бум действительно будет: за 2009 год количество приложений для iPhone, основанных на использовании дополненной реальности в той или иной форме,

выросло с нуля до двух сотен. Для Android тоже хватает подобных программ. В конце года в игру вступил сам Google с визуальным поисковиком Google Goggles, а Nokia, наконец, доделала давно обещанное приложение Point&Find.

Игровые компании тоже внимательно присматриваются к дополненной реальности: несколько использующих её игр показали ещё на прошлогодней выставке E3, и можно не сомневаться, что как минимум столько же разрабатывают без лишнего шума прямо сейчас. Зато рекламщики бросились осваивать дополненную реальность с таким рвением, что публика и в самом деле может пресытиться технологией, так её и не распробовав.

При этом сам термин "дополненная реальность" толкуют совершенно по-разному. Когда речь идёт о рекламных или развлекательных применениях, как правило, имеется в виду встраивание трёхмерных объектов и персонажей в живое видео - что-то вроде кинематографических спецэффектов в реальном времени. Дополненная реальность в IBM Seer и других информационных приложениях относится совсем к другому сорту.

AR-браузеры и их проблемы

Виртуальные ярлыки-гиперссылки на реальных объектах - это характерный признак так называемых AR-браузеров (AR - это сокращенная форма словосочетания augmented reality, "дополненная реальность" по-английски). Тут есть два лидера: австрийская Mobilizy и SPRX из Нидерландов. Первая компания разрабатывает AR-браузер Wikitude, а другая - Layar.

Описание работы Seer в равной степени подходит для описания работы любого AR-браузера: чтобы увидеть информацию, связанную с объектом в реальности, нужно посмотреть на него "сквозь" мобильный телефон с запущенным приложением дополненной реальности. Правда, в отличие от узкоспециализированного Seer, и Layar, и Wikitude действуют не только в одном строго определённом месте. Обе компании пытаются построить и стандартизовать эдакий AR-интернет, в котором вместо сайтов - слои информации с привязкой к географическим координатам.

Распространённость AR-браузеров объясняется простотой изготовления. Они эффектно выглядят, но имеют совершенно элементарное устройство. Программе не нужно обрабатывать видео или распознавать образы (вот это было бы действительно

сложно). Всю необходимую информацию она получает со встроенных в телефон датчиков: точку, где стоит владелец телефона, сообщает GPS, направление, куда направлена камера, выдаёт встроенный компас, а движение телефона по другим осям - акселерометр. Ей остаётся лишь запросить с сервера доступные в этом месте ярлыки и определить, какие из них будут видны в данные момент.

Увы, сам по себе избыток приложений, использующих этот сорт дополненной реальности, не транслируется в их реальную популярность. В большинстве случаев они совершенно непрактичны. Даже простой список объектов, доступных поблизости, был бы удобнее - по крайней мере, чтобы заметить и выбрать один из них, не нужно "шарить" камерой телефона по окрестностям. Не случайно даже в Seer из дополненной реальности можно перейти к обычной плоской карте. Не так красиво, зато удобно.

Что с этим делать - непонятно. Возможно, простого решения у этой проблемы нет, и нужно дожидаться появления недорогих очков со встроенными дисплеями (именно на них рассчитывали изобретатели дополненной реальности двадцать лет назад). Не исключено, впрочем, что всё проще. Большинство "гигантов" рынка дополненной реальности появились меньше двух лет назад, и у них не было времени придумать что-то получше. Ещё придумают?

Кафедра Ваннаха: Левиафан как форма искусственной жизни

Автор: Ваннах Михаил
Опубликовано 24 июня 2010 года

Одно из самых интересных направлений информационных технологий - искусственная жизнь, ИЖ, artificial life. Под этим термином подразумевают обычно изучение жизни, биологических систем и их эволюцию при помощи моделей. Ну, чаще всего - математических, прокручиваемых на цифровой машине. Работы Крейга Вентера по замене ДНК на синтезированную, по перепрограммированию живой клетки, также проходят по ведомству искусственной жизни. Англосаксы обзывают такие работы wet a-life. Есть и термин wetware - "мокрое", то бишь - живое, обеспечение, аппаратная часть биологических компьютеров или элементов - вроде медицинских или химических сенсоров на биологической основе. Но, вообще то, этот термин применим к изучению самых общих живых систем, вне зависимости от их природы.

Под жизнью рассмотрим ниже то, что один из отцов отечественной кибернетики А. А. Ляпунов в начале 1960-х определил, как "высокоустойчивое состояние вещества, использующее для выработки сохраняющих реакций информацию, кодируемую состояниями отдельных молекул". А вообще - возьмём да и позволим себе вольность, недопустимую в научной работе публикуемой в реферируемом журнале. Вот возьмём да и урежем определение Ляпунова на последние четыре слова. Зачем ограничиваться отдельными молекулами (у А. А. Ляпунова были весьма серьёзные основания для этого, приведённые в его же труде "Об управляющих системах живой природы и общем понимании жизненных процессов", М., 1962) - расширим понятие жизни до всего, что для повышения собственной устойчивости и выЖИВАЕМОСТИ (без тавтологии - никак) использует информацию. А на чем эта информация записана - не суть важно. Это могут быть и современные технические средства, логические схемы, магнитные домены... Это могут быть и некие квантовые состояния, в перспективных и фантастических устройствах. Неважно - главное то, что система функционирует на основе информации.

Мы подчас с тоской вспоминаем простые и надежные устройства индустриальной эры. Но вот тулупчик с завернутым в него инструментом, занимавший большую часть багажника

старенького "Москвича", как-то уже подзабылся. А зря - без такого малого джентльменского набора из гаража лучше было не выезжать... И при такой надёжности цифровая электроника была невозможна - оставим на совести авторов паропанка (steampunk) сугубо реалистичные описания вычислительных машин викторианской эры, насчитывающих мириады шестерёнок и зубчатых реек, да обслуживаемых толпами смазчиков... Владелец современной машины с нутром её не сталкивается за весь цикл эксплуатации, а о необходимости сервиса говорит ему бортовой компьютер. Ну а следующим шагом технологии вполне могли бы быть машины, которые добиваются повышения своей надежности не советуя заехать в сервис или встать и вызвать эвакуатор, а сами - заказывая по Сети нужные запчасти в сервисной сети; сами устанавливая их; ну, а по мере повышения точности и уменьшения допусков, повышения стандартизации путем оперирования такими стандартными деталями, как отдельные атомы, обходясь и без запчастей. Причём первое для современных технологий - вопрос организации и потребности. Ну а последнее - перехлёстывает то, что принято называть нанотехнологиями. Но законов природы всё это не нарушает, и поэтому можно постулировать грядущее появление "живых" механизмов. При одном условии - если этому не будут препятствовать социальные механизмы. Все знают трогательную любовь, питаемую властями России к автозаводу в городе Тольятти. И все знают, как нам повезло, что в стране не было крупного города, благосостояние которого зависело б от производства арифмометров "Феликс-М". А то не видать бы нам ИТ-чудес, как и своих ушей... А представьте "живой" автомобиль, который сам себя чинит, используя для этого даже не запчасти, а так - подобранные на обочине атомы... Ну а если ещё он станет питаться не углеводородами, а солнечным светом - так это ж вообще будет подрыв основ и стабильности!

Но в любом случае кажется, что понятие искусственной жизни - это нечто весьма современное. Сугубо из последних десятилетий, после кибернетики... Ан нет! Понятие это относится к заре нового времени и прозвучало в одной из кардинальных книг европейской цивилизации. Книга эта звалась "Левиафан", а автором её был Томас Гоббс (Thomes Hobbes, 1588-1679), человек, в котором интеллектуальная смелость сочеталась с поразительной житейской осторожностью. Хотя, возможно, на Гоббса повлиял пример его папы, викария холерического характера, отлучённого от должности после драки у церковных дверей с другим викарием, и оставившего детей на попечение брата. Переведя ещё в детстве "Медею" латинским стихом, Гоббс подвизался в роли домашнего учителя в семье графов

Девонширских. Путешествуя в этом качестве по Европе, он впитал идеи Кеплера и Галилея, с последним он был лично знаком. Впрочем, тяга к прогрессу научному сочеталась в нём с консерватизмом политическим. В 1628 году он переводит Фукидида, видя в нём оружие против демократических идей. Это, вкупе с другими работами, доставляет ему место наставника будущего короля Карла II. И на службе ему бежавший в Париж от гражданской войны Гоббс создает знаменитый "Левиафан, или Материя, форма и власть государства церковного и гражданского" (1651). Исследование о сути государства. Апологию власти, любой власти, хоть Кромвеля, хоть Карла II, лишь бы сильной. Занятно, что такой "государственно-патриотический" шедевр принес создателю мало пользы. Роялисты видели в "Левиафане" оправдание власти Кромвеля. Гоббс бросает принца-изгнанника и возвращается в Англию - но сильное там духовенство не может простить ему атеизма. Гоббс сходится с Кромвелем, но без особой пользы для себя. После смерти лорда-протектора бежит опять на континент. После Реставрации "Левиафана" запрещают (1666). А бывший ученик сторонится бывшего учителя... Бывает - и трусость с конформизмом не приносят плодов.

Но вот интеллектуально "Левиафан" хорош. Особенно его начало - представление о том, "что все автоматы (механизмы, движущиеся при помощи пружин и колес, как, например, часы) имеют искусственную жизнь". Наивно? Но ведь это писано в те годы, когда друг Гоббса аббат Мерсенн пытался запустить пушечное ядро на орбиту спутника земли... И далее - представление о государстве, Левиафане, как об объекте искусственной жизни, созданном искусством человека. То что дальше - это историкам политической философии. Пусть сегодня bella omnia contra omnes, война всех против всех, с которой началась человеческая история, кажется более правдоподобной, - в свете находок обглоданных прачеловеческих костей в прачеловеческих же становищах, - чем сторонникам либерального "естественного состояния" Локка. И пусть идея блага, достигаемого подчинением власти, не привлекает после тоталитаризмов XX века. Всё равно - идея о подобии социальных структур живым существам золотыми буквами вписана в историю науки.

Ну, и под конец вспомним, что перед крахом СССР появилась тенденция рассматривать тогдашний аппарат управления как некие "големы", объекты искусственной жизни - ну, например, в самиздатовской статье А. Лазарчука и П. Лелика "Голем хочет жить" http://lazandr.lib.ru/web/books027.html. Идея забавная, но отводящая внимание от конкретных людей, сначала управлявших,

а потом и - владевших собственностью. Когда то Бернард Рассел отметил, что в передовых странах практика ведет за собой философию, а в странах отсталых чужие теории определяют практику...

Нет ничего проще

Автор: Герман Царев
Опубликовано 24 июня 2010 года

Орфография и пунктуация автора сохранены. - прим. ред.

Наверное, каждый человек, занимающийся разработкой программного обеспечения, когда-либо сталкивался с задачей обработки больших объемов данных. Такая потребность могла возникнуть при реализации сложных математических алгоритмов, обработки сетевого трафика, создания различного рода игр и так далее. И тогда приходилось принимать очень важное, определяющее решение для дальнейшей разработки. Либо обрабатывать все данные в одном потоке, что, конечно же, занимает огромное количество времени и не реализует все возможности и ресурсы многоядерных машин, которые на настоящий момент, мягко говоря, не редкость, либо заниматься многопоточным программированием, которое в свою очередь существенно может ускорить выполнение программы.

Естественно, что более опытные и подготовленные специалисты выбирали второй путь развития событий. Их выбор является вполне понятным и логичным. Однако при попытке его реализации можно наткнуться на следующие проблемы.

Первой проблемой является то, что программист должен самостоятельно определять, создавать и запускать потоки, подготавливать данные для их выполнения, следить за целостностью общих данных и заниматься сборкой общего результата. Отсюда вытекает множество ошибок при синхронизации, трудности с разделением работы по времени с общими данными, да и в целом подобная задача не является тривиальной.

Вторая проблема такого подхода связана со сложностью отладки подобных приложений. Практика и статистика показывает, что при реализации больших проектов, более 40% времени разработки тратится на исправление ошибок, тестирование и отладку приложения. В случае многопоточной реализации на этот процесс уйдет в 2-3 раза больше времени.

Отсюда возникает желание создавать многопоточные "быстрые" приложение, однако, затрачивая на это меньше времени и сил. Было бы здорово, если бы процесс создания, контроля, синхронизации потоков проходил в автоматическом

режиме без участия разработчика.

И такой механизм уже существует, однако, далеко не всем о нем известно. В настоящей статье я попытаюсь раскрыть суть и основы этого удобного и полезного инструмента для разработчиков многопоточных приложений.

И так, знакомьтесь – MapReduce. Эта модель программирования для обработки больших объемов данных. Ее создателем считается небезызвестная компания Google. В своей работе она активно применяет этот механизм, что позволяет говорить о его удобности, быстродействии и практичности.

Рассмотрим обработку данных с применением этой технологии. MapReduce включает в себя 3 этапа. Подготовка данных, определение функции map и определении функции reduce. Рассмотрим каждый их этих этапов.

Подготовка данных. Все данные, которые необходимо каким-либо образом обработать, программист должен разбить на некоторое количество частей. Количество этих частей программист выбирает самостоятельно, основываясь на размере данных и количестве обрабатывающих устройств (количестве ядер, процессоров, ЭВМ в кластера и т.д.).

Определение функции map. Функция map является, по сути, обработчиком данных. В последующем эта функция будет запускаться в каждом потоке для обработки тех частей данных, которые подготовил программист на первом этапе. Параметром является часть данных для обработки. Возвращать функция должна результат обработки этих данных. Возвращаемое значение определяется программистом в зависимости от решаемой задачи.

Определение функции reduce. Функция reduce служит для сборки обработанных частей данных в единый результат. Программист определяет эту функции исходя из поставленной задачи и требуемого результата.

После этого, для запуска обработки данных необходимо вызвать всего одну функцию (ее название зависит от реализации механизма MapReduce, например в Qt подобная функция имеет название mappedReduced), указав в ее параметрах: подготовленные разбитые на части данные, функцию map и функцию reduce.

После вызова этой функции будет автоматически запущено необходимое количество потоков, которые обработают все входные данные и соберут единый результат. В итоге – минимум затрат от программиста и максимальная производительность. Как показывает практика, приложения, написанные с применением MapReduce, оказываются минимум в 2 раза быстрее, чем

приложения, использующие обычный механизм запуска потоков.

Данная технология реализована для различных языков программирования, например, для C++, C#, Java и других.

Удобной, простой в использовании с одной стороны, и показывающие прекрасные результаты быстродействия с другой, является реализация механизма MapReduce в объектно-ориентированной кроссплатформенной библиотеке Qt.

Рассмотрим простой пример. Пусть имеется вектор чисел, имеющий очень большую длину. Необходимо посчитать количество вхождений какого-либо числа в этом векторе.

Однопоточное приложение будет в цикле по-очереди перебирать все значения вектора, сравнивать их с заданным значением и в случае совпадения, увеличивать счетчик вхождений на единицу.

В случае применения MapReduce, программист должен разбить исходный вектор на несколько векторов. Функция map в таком случае будет действовать по алгоритму однопоточной версии, параметром будет являться вектор чисел, возвращаемым значением будет количество вхождений заданного числа. Функция reduce будет проводить операцию сложения результатов после каждого выполнения функции map.

В итоге, после запуска обработки будут автоматически созданы несколько потоков в зависимости от числа обрабатывающих устройств и количества входных данных. Каждый поток будет обрабатывать свою часть входного вектора и считать количество вхождений в нем. После завершения всех потоков будет доступен конечный результат.

В заключении хотелось бы сказать, что применять MapReduce необходимо обоснованно, обдуманно, иначе выигрыш времени, получаемый при распараллеливании, может быть меньше, чем время на создание новых потоков. Но надеюсь, что после освоения этого механизма каждый, кто будет слышать про обработку больших объемов данных, будет думать – да нет же ничего проще =)

Вещь дня: iPhone-джойстик, iPad-"Денди"

Автор: Михаил Карпов

Опубликовано 24 июня 2010 года

Наверное, почти каждый знает про старинную игровую приставку Nintendo Entertainment System (NES). По крайней мере, в России сложно найти человека, помнящего девяностые, но никогда не слышавшего про "Денди" - местный клон NES. Её упоминание обязано вызывать ностальгический вздох: да, были времена. А тот самый Марио! Пусть у него огромные пиксели, но он такой родной.

Никто, конечно, не мешает поиграть в игры детства на обычном компьютере или взломанном iPhone. Ну а если есть iPad... Впрочем, по порядку. У iPhone нет физических органов управления - только сенсорный экран. Айфонные эмуляторы NES заменяют необходимый для игры на этой системе джойстик его экранным подобием. Это не очень-то удобно - начать хотя бы с того, что пальцы игрока в этом случае закрывают половину и без того не очень большого экрана.

С iPad получше, но всё равно неудобно. И вот решение найдено: эмулятор NES для взломанного iPad позволяет использовать в качестве контроллера (опять же, взломанный) iPhone или iPod Touch. Теперь остаётся найти старую школьную подставку для книг, поставить на неё новый планшет и - вперёд, мстить злодейским черепахам.

NFC в метрополитене, далее везде

Автор: Юрий Ильин

Опубликовано 24 июня 2010 года

К концу года МТС обещает превратить мобильные телефоны в электронные билеты, по которым будут пускать в московское метро; плата за проезд будет сниматься прямо с телефонного счёта (вот подробности). И это только начало: технологию NFC, на которой основан совместный проект МТС и Московского метрополитена, уже испытывают другие операторы и производители мобильных телефонов.

В аббревиатуре NFC зашифровано словосочетание Near Field Communication. Им обозначают технологию беспроводной высокочастотной радиосвязи ближнего радиуса действия. "На практике устройства, использующие технологию NFC, контактируют друг с другом на расстоянии нескольких сантиметров, почти соприкасаясь", - объясняет Виктория Еремина, директор по коммуникациям Nokia в регионе Евразия. Nokia относится к числу компаний, которые наиболее интенсивно продвигают NFC на мировом рынке.

NFC упрощает совместимость мобильных устройств с дополнительными устройствами, например, гарнитурами или колонками, облегчает обмен контентом между устройствами и получение и оплату различных сервисов и услуг. В отличие от Bluetooth - ещё одной технологии ближней связи, - по NFC устройства соединяются, не спрашивая разрешения у владельца (желающих вручную "спаривать" телефон с каждым турникетом нет).

"Стандартная модель применения технологии NFC предполагает использование трех элементов: специальных SIM-карт, NFC-телефонов, а также NFC-терминалов, которыми оборудуются точки сервиса", - рассказывают пресс-секретарь "ВымпелКома" Анна Айбашева. На SIM-карты загружается приложение, которое посредством NFC позволяет передавать транзакции на терминал в точке сервиса. Главное преимущество, как говорит Айбашева - "эффект мгновенной оплаты".

По словам Виктории Ереминой, система прохода в метро использует стандарт Philips MIFARE. В телефон должна быть встроена NFC-антенна и специальный чип, который хранит ключи идентификации, или NFC-метку, на которую считывающее устройство реагирует определённым образом. Метки бывают активными (то есть излучающими) и пассивными (их можно только считывать). Таким образом, специальный телефон с

поддержкой NFC с точки зрения турникета в метро ничем не отличается от обычного билета.

В компании "Смарт Технологии", которая занимается оснащением турникетов Московского метрополитена датчиками для бесконтактных карт, предпочли не отвечать на вопрос, имеют ли они непосредственное отношение к проекту, связанному с NFC, прямо, однако сообщили, что оборудование турникетов готово принимать любые бесконтактные билеты, работающие по стандарту ISO/IEC 14443 (NFC, как уже сказано, является его расширением). Впрочем, на сайте "Смарт Технологий" есть раздел "Оплата проезда мобильным телефоном", в котором предлагается услуга по записи в память телефона виртуального билета на метро.

Пилотный проект по внедрению NFC в Московском метрополитене вела Nokia. В его рамках испытали несколько решений: "зарядку" телефона на строго определенное число поездок или же неограниченное "кредитное" использование, когда по итогам месяца со счёта списываются все совершенные поездки с учётом скидок на количество поездок. "В данный момент технический пилот проекта завершен, - говорит Еремина. - Вся техническая часть проекта полностью отработана и инфраструктура Метрополитена совместима с данным решением NFC. Дальнейшие планы проекта мы не можем прокомментировать, так как Nokia - лишь технический партнёр."

В Nokia утверждают, что компания поддерживает все пилотные проекты по использованию NFC - их сейчас несколько в различных отраслях. О каких именно проектах идёт речь, Виктория Еремина не сообщила, однако точно известно, что МТС - не единственная компания, которая готовится внедрять NFC. Анна Айбашева из "ВымпелКома" (торговая марка "Билайн") рассказала "Компьютерре", что ещё в прошлом году операторы "большой тройки" при участии Инфокоммуникационного союза договорились о развитии технологии NFC в России. "Развитие должно включать развертывание тестовых зон и коммерческих пилотов, - пояснила она. - На данный момент мы прорабатываем несколько вариантов подобных совместных проектов как с транспортными компаниями, так и с крупными ритейлерами и банками". Подробностей, впрочем, пока нет.

NFC уже вовсю используют в Японии, где, по некоторым данным, в ходу свыше пятидесяти миллионов мобильных устройств с NFC-модулями, и они активно используются для оплаты прохода в транспорт (любой, а не только подземку). Технология обкатывается также в финансовом и транспортном секторах практически по всей Европе, во многих странах Азии и

Океании, а также в США, Канаде и ОАЭ.

Мы, увы, не Япония. Телефоны с поддержкой NFC в России практически не встречаются. Три модели со встроенными NFC-модулями, которые выпускает Nokia, в нашу страну даже не поставляют - нет, дескать, проектов коммерческого применения. В итоге большинству желающих использовать телефон для прохода в метро придётся за деньги оборудовать его дополнительной внутренней антенной (в том случае, если телефон для этого подходит, а это далеко не всегда так).

В следующем году ситуация может измениться - Nokia обещает увеличить количество моделей с NFC-модулями. Дальше - больше. Исследовательская компания ABI Research прогнозирует, что к 2012 году порядка 292 миллионов мобильных устройств, то есть, около 20% мирового рынка, будут оборудоваться поддержкой стандарта NFC. В свою очередь, аналитики из Juniper Networks пророчат, что к 2014 году каждый шестой телефон будет поддерживать NFC. Если из проектов МТС и "ВымпелКома" что-то выйдет, некоторые из этих телефонов наверняка будут у нас в карманах.

Читайте также: Сотовый телефон заменит билет на метро

Что ждёт Kinect и новый Xbox 360 в России

Автор: Андрей Письменный

Опубликовано 24 июня 2010 года

На игровой выставке E3 2010 компания Microsoft устроила практически победное шествие - с механическим слоном во главе. Если шествие - лишь фигура речи, то победа (и, между прочим, слон) вполне реальны. Продукт под названием Kinect, ранее известный как Project Natal, стал центральным событием выставки. В США он поступит в продажу осенью. А чего ждать россиянам, привыкшим делать поправку на местный рынок, далеко не всегда бодро реагирующий на появление новинок? Московская пресс-конференция Microsoft внесла ясность в этот вопрос.

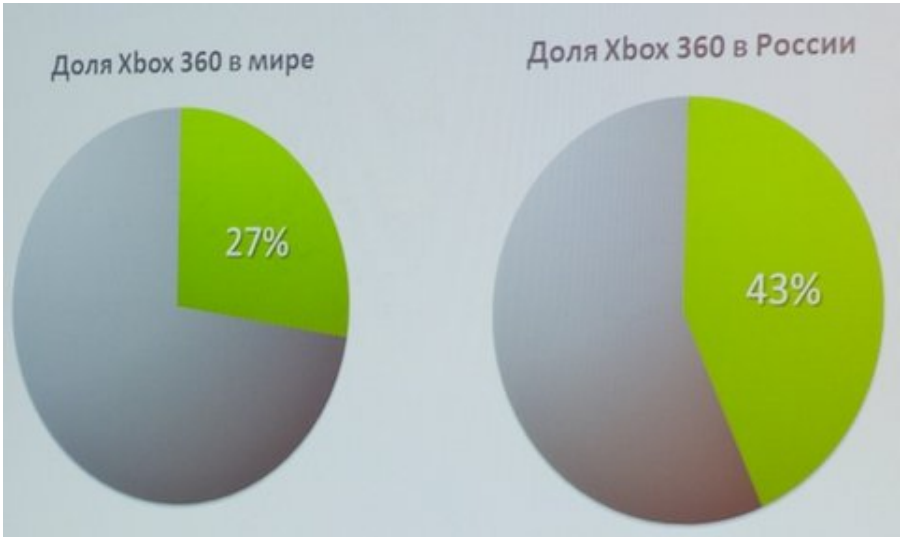
Алексей Бадаев, глава подразделения Microsoft по продвижению аппаратно-развлекательных платформ (под таким сложным названием скрывается Xbox 360) отчитался перед прессой о локальных планах Microsoft. Новая модель Xbox 360, уже вовсю продающаяся в США, вскоре появится в Европе. Увы, российские продажи начнутся ещё позже – ближе к осени. Зато Kinect начнёт продаваться одновременно по всему миру, и наша страна - не исключение. Ещё один приятный анонс - запуск российской версии сервиса Xbox Live, запланированный примерно на то же время.

Отличия нового Xbox 360 от прошлой модели не особенно велики, но всё же есть. И речь не только об уменьшении размера корпуса, снижении уровня шума и энергопотребления. Есть и другие приятные особенности. Модуль WiFi теперь встроен в саму приставку (раньше требовался специальный аксессуар), сзади добавился порт S/PDIF для вывода цифрового звука, а также специальный разъём для подключения Kinect. Сотрудники Microsoft подтвердили гипотезу о том, что в паре с прошлыми версиями Xbox 360 камеру Kinect нужно будет подключать ещё и в розетку.

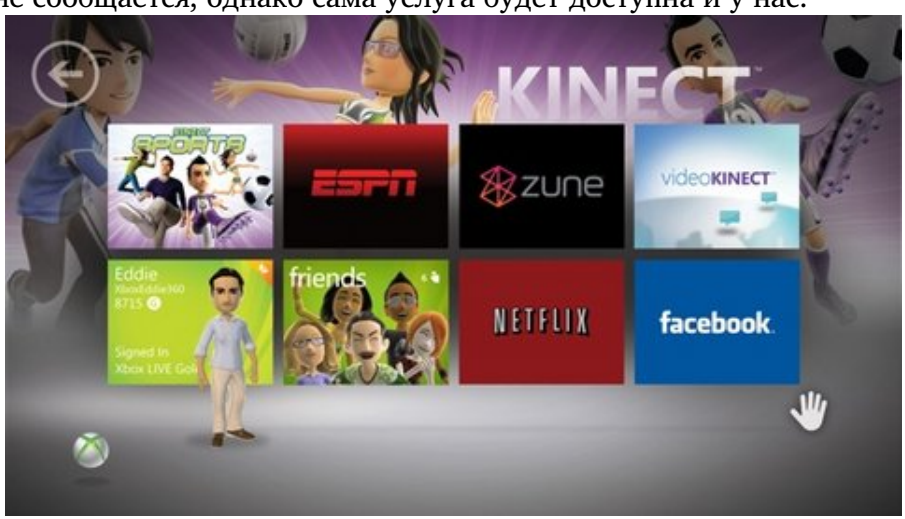
Несмотря на то, что процессор для приставки теперь производится по 45-нанометровому техпроцессу (ранее чипы Xenon изготавливались лишь по 90-нм техпроцессу), производительность и возможности остались прежними. Шансов показать пользователям новых "Иксбоксов" улучшенную графику разработчикам не представится.

Алексей Бадаев всячески увиливал от вопросов, связанных с местными ценами и модельным рядом, который будет представлен осенью. Единственное, что известно наверняка – новая приставка будет стоить столько же, сколько сейчас стоит модель Elite - двенадцать-тринадцать тысяч рублей. Кроме того, в продаже появится коробка с новой моделью, приложенным Kinect и некой игрой. О том, будут ли старые версии приставки (к примеру, Arcade) продаваться наравне с новой моделью, пока не сообщают.

Интересным моментом стал рассказ о положении Microsoft и Xbox 360 на российском игровом рынке. Если во всём мире конкурировать приходится с мегапопулярной Nintendo Wii, то у нас Microsoft делит рынок практически пополам с Sony. В Microsoft надеются, что хилое продвижение Nintendo в России сыграет им на руку, и с помощью Kinect они без труда захватят ничейный рынок казуальных семейных игр.



Открытие российского сервиса Xbox Live – немаловажное для местных игроков событие. В принципе, достать зарубежные карточки оплаты можно было и раньше, но лишь в магазине, да и то не в любом. Теперь же всё будет, как в других странах: электронные платежи плюс локальные сервисы, рассчитанные специально на Россию. В Microsoft, по словам представителей компании, задумываются над тем, чтобы предоставлять через русский Live доступ к мультимедийному контенту а также об интеграции с социальными сетями. В США Xbox 360 можно использовать для просмотра фильмов с популярного прокатного сервиса Netflix, что займёт его место в России – пока не известно. В любом случае, к моменту открытия сервиса ни кино, ни социальные сети доступны не будут. О том, какие игры можно будет приобрести в России через сервис game-on-demand, пока что не сообщается, однако сама услуга будет доступна и у нас.



Создание русской версии Kinect сулит Microsoft некоторые сложности. Главная из них заключается в распознавании речи – продукт пока что поддерживает лишь английский язык. Однако усилия по локализации всё же предпринимаются. По словам представителя Microsoft, в России будет работать "команда, собирающая акценты" – то есть изучающая произношение слов в разных регионах страны.

На пресс-конференции также было продемонстрировано несколько рекламных роликов игр – как для Kinect так и для традиционного геймпада. Представители Microsoft подчёркивают, что компания постаралась сделать упор на казуальные игры в случае с Kinect и на знаменитые и популярные тайтлы – в случае традиционного управления. Для некоторых самых популярных игр последней категории даже были названы сроки российских релизов: Halo Reach – 14 сентября, Fable III - 26 октября, Gears of War 3 - в 2011 году, Call of Duty: Black Ops – 9 ноября.

Правда, с Call of Duty: Black Ops не всё так просто. Прошлая часть - Call of Duty: Modern Warfare 2, скандально известна благодаря "сцене в аэропорту". В ней игроку, внедрившемуся в русскую террористическую организацию, приходится открыть огонь по мирным гражданам. Нашим властям такой сюжет не понравился, и весь российский тираж игры был арестован, а издателям пришлось выпустить версию без спорной миссии. "Игру будет оценивать Игровая ассоциация и комитет, созданный Госдумой" - сообщил Алексей Бадаев. Похоже, депутатам так понравилась Call of Duty, что они теперь будут играть в каждую следующую часть.

Довольно тонким вопросом оказалась локализация игр. Когда Алексея Бадаева спросили, будут ли новые игры переведены на русский язык, он рассказал о трёх уровнях локализации: целиком, без озвучки и с переведёнными субтитрами или лишь с переведённым текстом на коробке и в сопроводительной брошюре. "На том или ином уровне будет локализована каждая из игр" – сообщил Бадаев. Второй вариант он даже обрисовал как выигрышный – хардкорные игроки, мол, вечно жалуются на качество перевода и предпочитают англоязычную озвучку.

Почему бы в таком случае не предоставлять игрокам выбор, даже если игра переведена на русский язык? В старые времена (когда игры продавались чуть ли не на дискетах) выбор языка не считался чем-то экстраординарным. Теперь же дополнительные файлы озвучки можно было бы скачивать из интернета на жёсткий диск приставки. Алексей Бадаев не исключает, что когда-нибудь будет использоваться именно такая схема, но пока что она не применяется в основном в целях борьбы с пиратством. После такого ответа остаётся лишь дивиться – куда же подевалась вся показная забота о хардкорных игроках?

Нано-био-холодильник

Автор: Юрий Ильин

Опубликовано 25 июня 2010 года

Продолжаем знакомство с проектами, представленными на Electrolux Design Lab 2010. Сегодняшний концепт - холодильник будущего, охлаждающий продукты биомеханическим гелем.

В устройстве, представленном дизайнером Юрием Дмитриевым, все внутреннее пространство заполняется колонией биомеханических роботов. Обладая микроскопическими размерами, роботы формируют пластичный гель, охлаждающий любой продукт, помещенный в его объятья. Энергию колония получает за счет поглощения инфракрасного излучения, в результате чего холодильнику не требуется внешнее питание.

Несмотря на наноразмеры, роботы достаточно

интеллектуальны, чтобы опознать помещенные в них продукты. После опознания происходит изоляция провианта от остальных «вкладов» и подбор оптимальной температуры хранения. Так же роботы следят за состоянием запасов, уничтожая любые продукты разложения, в результате чего отпадает необходимость в заморозке.

Поскольку холодильник автономен и габариты устройства гораздо меньше традиционных рефрижераторов, его можно разместить как угодно – вертикально, горизонтально или по диагонали. Продукты прочно держаться в геле и не падают на пол.

Как отмечает автор, у нанороботов будет довольно высокий КПД. Поглощенной энергии хватит не только на охлаждение, но и на подсветку, включаемую по желанию хозяина. Так что ночные походы к холодильнику сохраняться и в будущем.

Василий Щепетнёв: Полёт гусеницы

Автор: Василий Щепетнев

Опубликовано 25 июня 2010 года

Достаточно давно, чтобы я позабыл не только день, но и год, попалась мне статья, в которой самым нещадным образом клеймили немецкого писателя-приключенца Карла Мая. Май, человек разнообразных талантов, сочинял и вестерны, не покидая родного фатерланда. И сочинял удачно, издавался огромными по тем временам тиражами, соперничая с Эмаром, Буссенаром и Майном Ридом. Но критик раздраконил его тесты до междометий. И скучны-де они, и легковесны, и неправильны, а главное – романы эти в школьные годы читал Адольф Гитлер, который привязанность к Карлу Маю пронёс через всю жизнь. На его любимой книжной полке всегда стояли томики индейской серии писателя, и в короткие часы отдыха Гитлер перелистывал страницы, знакомые с детства.

Однако!

Карл Май, как источник и составная часть национального социализма – это крепко. Самого Мая я тогда не читал, не попадался, однако вместе с миллионами других пацанов любил смотреть приключенческие фильмы про Верную Руку – друга индейцев, про Виннету - вождя апачей и про сокровища Серебряного озера. Неужели захватывающие истории о благородных индейцах и их бледнолицем друге могли породить такое явление, как Гитлер?

А вот Володя Ульянов в детстве очень уважал Гарриет Бичер-Стоу, историю которой о дяде Томе и его хижине считал лучшей в мире. Потом, став постарше, оценил Чернышевского, роман "Что делать" рекомендовал каждому, у которого обсохло на губах молоко.

Третий прочитал "Щит и Меч" – а в результате стал президентом, бери выше – Президентом с Большой Буквы. А не попадись ему эта книга вовремя? Или он посмотрел фильм? Все равно, в начале-то был текст.

Помню, еще раньше, в полуосознанном детстве читал я книжечку о насекомых. Если гусеница питалась одним видом травы, то по прошествии времени она – через стадию куколки, естественно, – превращалась в роскошную бабочку желтого цвета, а если травой другого вида, то в итоге выходил невзрачный серенький мотылек. Сколько потом я ни искал эту книжку, все безуспешно. Как найти, не помня автора и названия? Не нашёл и по сей день. Возможно, автор был сторонником теории академика

Лысенко, возможно, это просто была сказка, аллегория, где трава символизировала воспитание, а облик бабочки соответствовал результату воспитательного процесса.

Что, если будущее маленького (в смысле – очень молодого) человека действительно зависит от прочитанных книг? Иосиф Бродский даже рекомендовал, выбирая президентов, ориентироваться на список поглощённой литературы. А вспомним известные строки Высоцкого: "Значит, верные книжки ты в детстве читал"...

Маленькая гусеница прилепится к книге, как к листку, порыв ветра этот листок сорвет и понесёт. Далеко ли, близко, зависит от случая. И гусеница вдруг окажется в совершенно новом для себя месте, где и превратится в Председателя Совета Народных Комиссаров, Первого Консула или простого Президента. Если, действительно, дело так и обстоит, стоит подумать, какие книги давать детям читать обязательно, а какие столь же обязательно запрещать.

Опросить миллиардеров, президентов, генералов, академиков? Составить список книг, превращающих обыкновенных пацанов в нефтяных и газовых баронов? Но сегодняшнему первокласснику нефти и газа может не достаться просто в силу истощения ресурсов, и, что хуже, вдруг те же книги читали и капитаны, которые так и не сумели стать майорами? Поспешных выводов делать не стоит, а стоит поставить опыт: в одной школе, а лучше бы в целом районе сделать обязательным изучение Карла Мая, в другом – Гарриет Бичер-Стоу, а лет через тридцать посмотреть, что из этого получилось, сколько вышло из каждого района приверженцев социализма простого и социализма национального, а, если шире, установить зависимость биографии от прочитанных в детстве книг.

Есть ли достоверная зависимость вообще, или же таковой просто не существует? Можно ли без опаски давать детям и внукам читать Карла Мая и Чернышевского?

Может, и самому прочесть?

Да читал я "Щит и Меч", читал. И перечитывал трижды. Но, похоже, верно говорит народ: "не родятся у свиньи львятки, а всё поросятки"...

С другой стороны, время ещё есть.

Елена Дорохина о юбилее Price.ru и его новой версии

Автор: Юрий Ильин

Опубликовано 25 июня 2010 года

Проекту price.ru на днях исполнилось 13 лет. Что изменилось с тех пор и куда дело пойдёт дальше? Об этом с "Компьютеррой" беседует генеральный директор price.ru Елена Дорохина.

- Во-первых, хотел бы поздравить Вас с 13-летием price.ru. Первый вопрос как раз исторический: расскажите, пожалуйста, с чего начинался проект, и какова была главная цель его создания?

- Проект создавался в 1997 году, когда стало понятно, что развития интернета в России уже не избежать. В это время у Аркадия Морейниса - создателя price.ru - появилась идея сетевого аналога газеты "Экстра-М". Проанализировав ситуацию на рынке, мы решили, что имеет смысл начинать с того, что близко всем пользователям - с компьютеров. Так и родился price.ru - справочник по ценам на компьютеры и комплектующие.

- Он с самого начала был подразделением "Рамблера"?

- До "Рамблера" было ещё целых десять лет. Изначально одним из инвесторов нового проекта стал "КонсультантПлюс".

- А как - и когда - случилось, что price.ru "попал в зависимость" к "Рамблеру"?

- Сначала price.ru полностью перешел во владение Аркадия Морейниса, но в 2005 году появилось ощущение, что для дальнейшего развития проекту нужны ресурсы, которые может предоставить только крупный инвестор. Из тех игроков рынка, которые проявили интерес к price.ru, Аркадий выбрал "Рамблер". Сначала он продал 51% акций, а в 2008 году price.ru полностью стал принадлежать "Рамблеру".

- А сам Аркадий Морейнис сейчас продолжает заниматься price.ru или отошёл от дел полностью?

- Сейчас Аркадий Морейнис больше не занимается price.ru - он создал компанию "Главстарт".

- 13 лет назад и сейчас: каковы, если угодно, главные различия между тем, что price.ru представлял собой тогда, и тем, чем он является сейчас?

- Наверное, основные отличия в размере. Сегодня price.ru - это справочник по ценам на любые товары, продаваемые фирмами со всей России. В 1997 году - это был справочник по ценам на компьютеры от ста наиболее продвинутых московских

фирм. Конечно, сегодня в price.ru работает около сотни человек, кроме справочника по ценам у нас работает ferra.ru - сетевое СМИ о технологиях и всем, что с ними связано. На первый взгляд, мы далеко ушли от небольшой фирмы, сидевшей в нескольких комнатах НИВЦ МГУ, но, если присмотреться, принципы работы остались прежними. Неслучайно средний стаж наших сотрудников более пяти лет.

- Расскажите, пожалуйста, как и когда вы пришли в компанию?

- Ну, правильнее сказать, как и когда компания вошла в мою жизнь. Я начала работать с Аркадием Морейнисом ещё в компании MACSIMUM в январе 1993 года. В мае 1996 года мы перестали продавать компьютеры и начали заниматься информационными системами - "Автодром" и ExtraNet. А в 1997 году, когда создавался price.ru, я стала сначала руководителем отдела продаж. А потом коммерческим директором.

- А когда вы стали генеральным директором?

- В июне 2008 года, когда Аркадий Морейнис стал директором по разработке и развитию продуктов "Рамблера".

- В ближайшее время планируется запуск новой версии price.ru. Чем была обусловлена необходимость в новой версии, и в чём будут её основные отличия от прежней?

- Жизнь не стоит на месте. Раньше интернет был, в основном, местом для тех, кто хорошо разбирается в компьютерах. Эти люди и были нашей основной аудиторией. Мы предоставляли сервис для тех, кто хорошо знает, что он хочет купить. Сегодня в интернет приходят очень разные люди с разным уровнем подготовки. Поэтому мы будем более подробно рассказывать о представленных товарах - к поиску по названию добавится поиск по параметрам. Мы добавляем также возможность оставлять отзывы о товарах, а также экспертные оценки.

- Иными словами к каталогу добавится ещё и справочник…

- Скорее, к справочнику - каталог.

- Вы упомянули экспертные оценки, а кто будет выступать в качестве экспертов?

- Сейчас мы пока используем внутренние ресурсы - первыми экспертами станут сотрудники ferra.ru. Естественно, они будут выступать экспертами по товарам, о которых они обычно пишут. По мере увеличения каталога моделей мы планируем сотрудничать и с другими изданиями.

- Планируется ли расширять штат price.ru и ferra.ru?

- Незначительно.

- Будут ли какие-то визуальные изменения в новой версии?

- Да. Посмотреть на бета-версию можно вот здесь - http://revamp.price.ru/. А 5 июля мы открываемся окончательно.

- Большое спасибо за интервью!

DisTREE ИТ-неделя: два дня и 25 фотографий

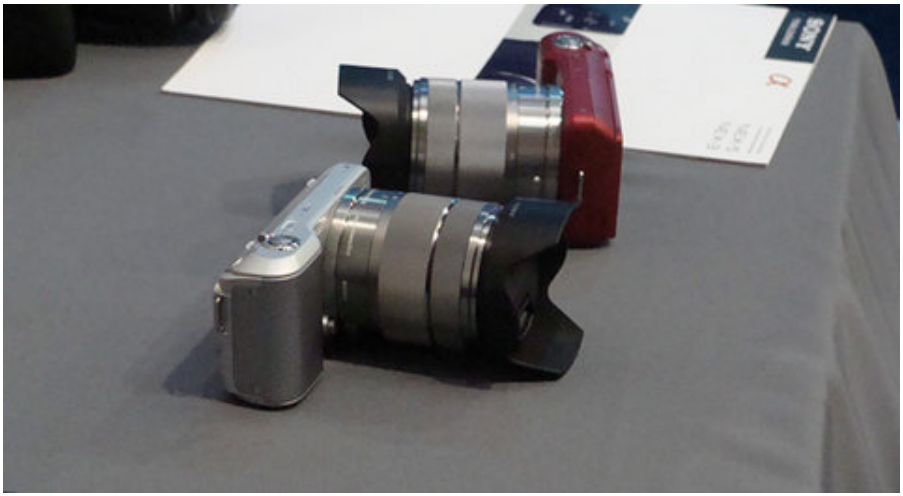
Автор: Юрий Ильин

Опубликовано 25 июня 2010 года

Корреспондент "Компьютерры" провёл два дня на мероприятии DisTREE IT Channel Week, проходящем 23-25 июля в Нахабино. Вниманию читателей предлагается небольшой фотоотчёт оттуда.

Управляющий директор Sony Хиби Кеничиро.

Хиби Кеничиро демонстрирует эту странную камеру Sony α с "мыльничным" корпусом и солидным съёмным объективом.



Камеры Sony α на стенде.

Разновидности ноутбуков Sony Vaio.

И ещё немного Vaio. Тут невольно вспоминается восклицание "Ах, какой весёленький ситец" из "Мёртвых душ" Гоголя.

Сергей Пиккат-Ордынский, "Лаборатория Касперского", вещает про секреты успеха.

Разве ж можно без такого кадра?

Стенд "Лаборатории Касперского" на сопутствующей выставке.

Игорь Снытко, генеральный менеджер Toshiba в СНГ и Балтии, рассказывает про загадочные Cloud Companion.

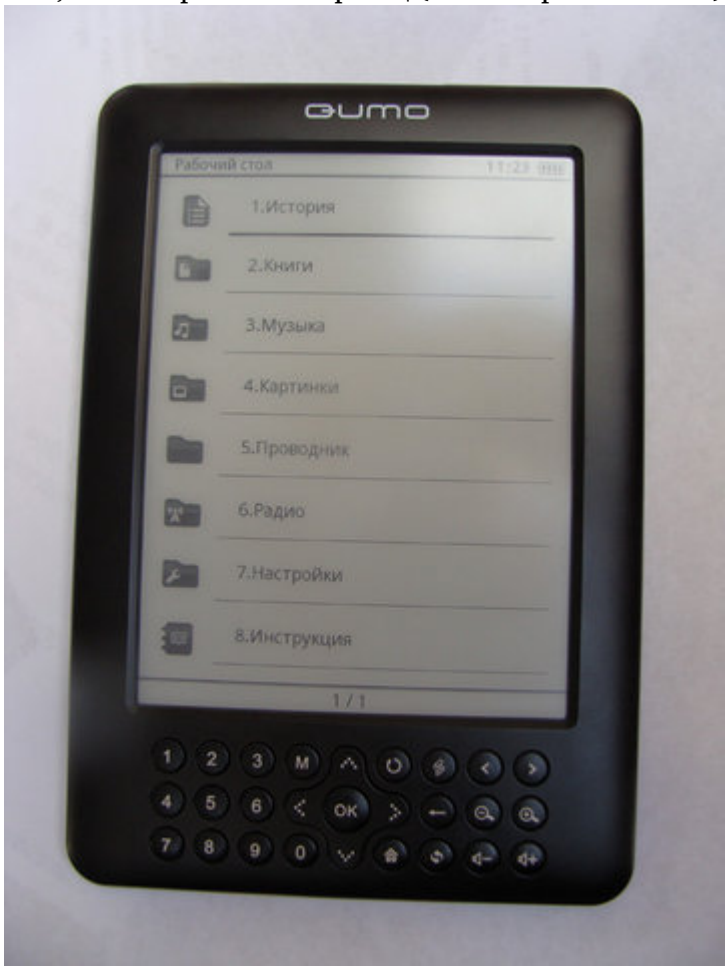
Виталий Полехин, глава российского офиса Qumo, про "цифровые страсти".

Андрей Бабенко, директор российского подразделения Lenovo, говорит о том, как у них всё хорошо.

Представитель Philips, отвечающий за защиту интеллектуальной собственности, рассказывает, какой он плохой человек.

Виталий Полехин упрашивает журналистов сосредоточиться на дизайне новой электронной книги Qumo Colibri. Журналисты цепляются к ошибкам в интерфейсе и багам в прошивке. В итоге

выясняется, что это рабочий образец ("инженерный сэмпл").



Qumo Colibri .

Даниил Капцан, Dell.

Кирилл Кочетков, AMD.

DELL
УЖЕ ЗДЕСЬ!

SONY
TP-LINK
TP-LINK
Landata
NAVTEQ
TOSHIBA
APC

Verbatim
POCKETBOOK
Читайте с комфортом
POCKETBOOK

CORSAIR
CORSAIR
Fast
Reliable
Cool
Performance

Выставочный зал в соседнем с самим отелем "Спорткомплексе".

Перевод через мобильный

Автор: Максим Букин

Опубликовано 25 июня 2010 года

Пополнить счет близкого человека, друга или просто знакомого с помощью мобильного телефона не сложно - главное, чтобы у вас был один и тот же оператор связи. В этом случае, можно использовать специальный сервис, который существует у каждого оператора "Большой тройки" уже четвертый год подряд.

Правда, придется запомнить пару USSD-команд и... собственно, номер того телефона, счёт которого мы будем пополнять. При соблюдении несложных ограничений все реализуется достаточно быстро и, самое главное, без какой-либо комиссии.

Лимиты и обязательства

Случаев, когда пополнить счет надо "здесь и сейчас", а салоны закрыты, банковские карты к счету "не привязаны", а все автоматы экспресс-оплаты в округе вырубились или просто недоступны, может быть немного. Но каждый такой раз знание всего одного сервиса может сэкономить много нервов. Особенно это актуально в роуминге: пополнить счет "за бугром" проблематично в принципе.

Таким образом, полезность этого материала возрастет для вас многократно, если необходимые USSD-команды вы "вобьете" в свою адресную книжку - тогда для их исполнения надо будет всего-то нажать клавишу вызова.

Итак, что же можно потратить - как не странно, только те деньги, которые уже есть на счету у абонента: никакой возможности зайти "в минус" не предусматривается в принципе. Кроме того, не могут распоряжаться сервисами мобильного перевода абоненты корпоративных ТП и постоплатных ТП - переводы между этими пользователями запрещены.

Вдобавок, оператор может вводить ограничения - к примеру, пополнить баланс можно только тем клиентам, которые заключили договор на оказание услуг связи в одном макрорегионе: это защита от мошенничества.

Названия сервисов пополнения счета не отличается богатым разнообразием - это "Прямая передача" у МТС, а также одинаковые названия "Мобильный перевод" у "ВымпелКома" и "МегаФона". Максимальный объем единовременной транзакции

составляет 300, 150 и 500 руб. соответственно: особенно на эти деньги не разгуляешься.

Кстати, после отправки этих денег, счет абонента не должен оставаться нулевым - есть понятие "минимального остатка", так вот оно равно 90, 60 и 50 руб. соответственно.

Кроме того, на счет одного пользователя нельзя отправлять слишком много денег - на это тоже есть свои лимиты (1,5 тыс., 300 и 3 тыс. руб. соответственно): делается это для того, чтобы во возможности пресечь возможность организации каких-либо финансовых пирамид, используя сервис не по назначению.

Минимальный же остаток на счету введен для того, чтобы переместить на другой счет часть стартового баланса (часто полученного «на халяву», особенно во время многочисленных маркетинговых акций) не представлялось возможным.

Чтобы пресечь возможность незаконного использования сервисов, есть технические ограничения по пополнениям - в среднем не более 5-10 пополнений различных счетов за сутки, может быть и минимальный интервал времени между пополнениями балансов лицевых счетов Получателей для Отправителя: от 2 до 20 минут.

По защитным мерам давно лидирует "МегаФон-Москва" - указанных у компании лимитов вполне хватит для пополнения счетов в критических и экстренных ситуациях, но они не дают возможности использовать этот сервис на постоянной основе.

А у "ВымпелКома" запрещен "цепочный" перевод: система не дает возможности злоумышленнику «подставить» промежуточный телефонный номер, откуда, немедленно, можно перевести неправомерно полученные денежные средства по другим электронным счетам.

Практика перевода

Воспользоваться мобильным переводом может любой пользователь - это услуга с "горячим стартом": может быть использована сразу, для ее активации нет необходимости исполнять хитроумные запросы на короткие номера оператора связи, она доступна по умолчанию все абонентам.

Главное, быть внимательным в двух параметрах - сумме перевода и номере абонента, которому уйдут деньги. Отменить транзакцию не получится - вся процедура происходит в течение пару минут и управляется с помощью текстовых сообщений и USSD-команд.

Кстати, мобильный перевод в сетях операторов связи можно

использовать только на оплату услуг от этих самых операторов - никакой "обналички" именно эти сервисы не предполагают. Кстати, команды и SMS-запросы, связанные с отправкой платежей, не тарифицируются в принципе.

Общий формат команды для начала организации мобильного платежа един для всех операторов связи. Выглядит эта конструкция следующим образом - на экране телефона в одну стручку без пробелов надо набрать знак "*", далее "Код операции*номер телефона получателя*сумма в руб." - число (целое) от 1 до 300, далее знак "#" и нажать клавишу отправки вызова.

Коды операции для МТС - 112, "ВымпелКома" - 145, "МегаФон" - 133. Выбирали их из оставшихся свободными комбинаций, поэтому они и не совпадают. Таким образом, к примеру, для МТС команда будет выглядеть как *112*9151234567*100#.

Дальше у операторов включается "защита от дурака" - пользователи, инициирующие перевод, получат SMS с кодом подтверждения - его надо тоже вбить в USSD команду в виде *109*[код подтверждения]# (пример для "МегаФон") и тогда операция будет осуществлена.

В итоге, получатель обязательно получит SMS-сообщение о том, что он может воспользоваться услугами компании в объеме, эквивалентном размеру денежных средств, указанных в распоряжении отправителя мобильного перевода.

Кроме этого, у операторов есть и свои особенности. К примеру, у "ВымпелКома" есть возможность установить запрет на перевод денег с конкретного электронного счета – для этого достаточно набрать USSD-команду *110*171# и эта возможность отключиться автоматически.

А для абонентов МТС есть вариант установить пополнение счета других абонентов на регулярной основе – для этого имеет смысл воспользоваться Интернет-помощником (там эта процедура автоматизирована наилучшим образом).

Учитывая тот факт, что "переброска" средств между мобильными номерами для пользователей бесплатна, у пользователей есть возможность маневрировать определенными средствами при владении несколькими номерами, с жестко "заточенными" выгодными направлениями звонка.

К примеру, при необходимости направлять деньги на внутрисетевое общение или международные вызовы, подобный перевод денег будет занимать считанные секунды.